DibujArte

LOITO POSTER S.A.

17

$12.00 Méx.

2.50 Dlls.

CLASES DE DIBUJO ESTILO TOON

CONTINUAMOS CON LAS CLASES DE PERSPECTIVA

CHECA LOS RESULTADOS DEL CONCURSO DE DIBUJO DE LA C3

EDS DESIGN

erik.eds@gmail.com

¡Al fín!

¡Lo que DibujArte

estabas esperando!

SUSCRIPCIONES

Para nuestros lectores del D.F., Area metropolitana e interior de la República.

Cupón de suscripción de DibujArte

SEMESTRAL $100.oo 6 Revistas **ANUAL $200.oo** 12 Revistas

Números atrasados (*menos el No. 1*)- $15.oo (incluye envío) Número 1-$25.oo (incluye envío)

Del número **14** en adelante- $17.oo (incluye envío)

Atención al suscriptor : 55 41 00 06 **Mándenme los números :** _____

Nombre : _____

Calle y núm.: _____

Colonia : _____ **c.p. :** _____

Delegación o Municipio: _____ **Ciudad :** _____

Estado : _____ **Teléfono :** _____

Fecha y Hora (o Número consecutivo)

Del depósito: _____

- Las revistas empezarán a entregarse un mes después de realizada la adquisición de la suscripción.
- No envíe efectivo, la ley lo prohibe.
- Escriba con letra de molde y sin abreviaturas. No omita ningun dato.

Sólo tienes que hacer el depósito a nombre de Juan Antonio Flores V. a la cuenta No. 6129378213 de BANCO BITAL y enviar la ficha de depósito y copia de éste cupón con todos tus datos por correo electrónico a: suscripcionescm@hotmail.com ó por FAX al 55-41-00-06.

EDITORIAL

Ya tienes un número más en tus manos. Nos hemos dado cuenta de que las nuevas ediciones han llevado a nuevos lectores a buscar los números atrasados, no se preocupen, todavía tenemos todos los tomos para poder mandarlos a quien los solicite, pero se van acabando rápidamente. Por favor consulta el cupón de suscripción impreso dentro de éste número para que sepas cómo puedes hacer para conseguir números atrasados y recibir los nuevos. No olvides que puedes checar las actualizaciones de nuestra página web para que no pierdas ni un solo número y escríbenos al correo electrónico o vía correo postal para estar más en contacto contigo.

En este número tienes varios tips sobre el dibujo estilo **Toon** (Cartoon) por parte de **Antonio Alfaro**, seguimos con el curso de **Perspectiva** impartido por **Renata Herrero**,continúa con el **ritmo** dentro de las **Tres R's** y los resultados del concurso de dibujo de la convención de cómics e historieta **C3**.

Espero disfruten este nuevo número.

Atte.
Carlos Carbajal Cuevas
Director Dibujarte.
dibujarte2003@yahoo.com

Salvador Díaz Mirón #156
Col. Santa María La Ribera
Cp. 06400
México D. F.

www.geocities.com/dibujarte2003

DIRECTORIO

Juan Antonio Flores V.
Director General.

Bernardo Moreno
Director Editorial

Carlos Carbajal Cuevas
Director de DibujArte

Juan Carlos Hernández
Director Artistico

Laura O. Bárcena Villalba
Diseño de Interiores

Antonio Alfaro
Renata Herrero
Clases de Dibujo

Laura Michel
Colaboradoras

Tozani
Portada

Martha García de la Rosa
Pre-prensa

COPYRIGHT UTILIZADOS EN DIBUJARTE # 17
Todos las imágenes, nombres, marcas, programas, logotipos, animaciones, cómics, mangas, series, películas y videojuegos presentados en este ejemplar de DibujArte son Copyrigths y marcas registradas de sus respectivas compañías. Son utilizados en forma informativa, bajo los estatutos constitucionales de libertad de prensa.

DIBUJARTE Publicada Mensualmente, Por **JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS** e-mail: jfv3@correowebl.com Salvador Díaz Mirón 156 México, D.F. CP 06400 Tel/FAX. 5541-0006 Director Responsable **JUAN A. FLORES V** Pre-Prensa **EDITOPOSTER S.A.** Díaz Mirón 156 México, D.F. CP 06400 Impresa en Debari Servicio en Impresión S.A. de C.V. Tel. 85 96 91 57. Distribución D.F. y Zona Conurbada **UNION DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIODICOS DE MEXICO A.C.** Guerrero 59 Méx. D.F. Por medio de **EVERARDO FLORES SERRATO** Serapio Rendón 87 Méx. D.F. Distribución Foráneo **CODIPLYRSA DE C.V.** Serapio Rendón 87 Mex. D.F. RESERVA TITULO I.N.D.A. **04-2000-101009100400-102 CERTIFICADO LICITUD DE TITULO ANTE SEGOB** Exp. 15273 20/Oct/2000 **CERTIFICADO LICITUD DE CONTENIDO** En Trámite **Impresa en México Copyright © 2000**

PERSPECTIVA

RENATA HERRERO

Bienvenidos una vez más a sus clases de dibujo. En esta nueva sección aprenderemos nuevos trucos para dibujar en perspectiva.

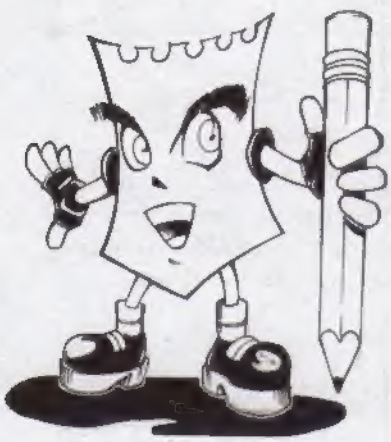
En la ocasión anterior estudiamos de forma muy básica la perspectiva 1 y 2 puntos de fuga. Estas perspectivas son muy comunes, así que las analizaremos a fondo.

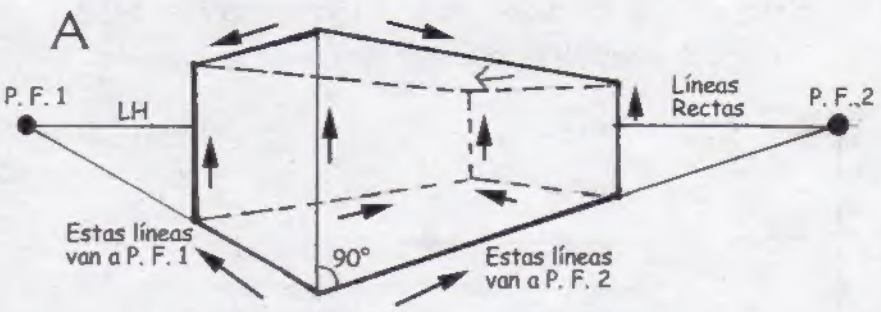
Es muy sencillo lograr esta perspectiva en la que estoy; sólo hay que seguir algunos pasos que veremos a continuación.

Punto de Fuga 1

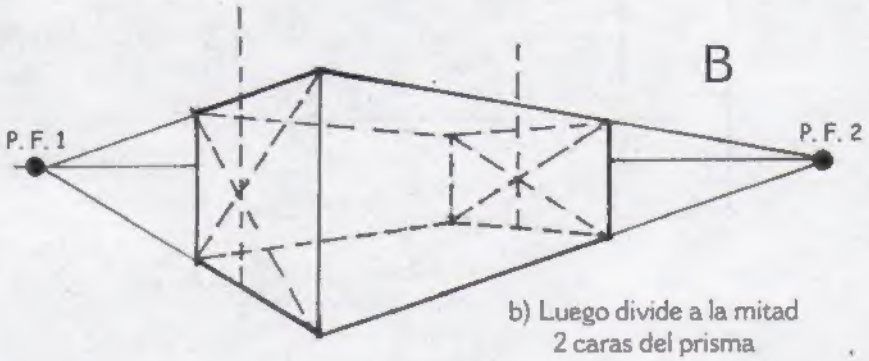
P. F. 2

Analizaremos primero la casita

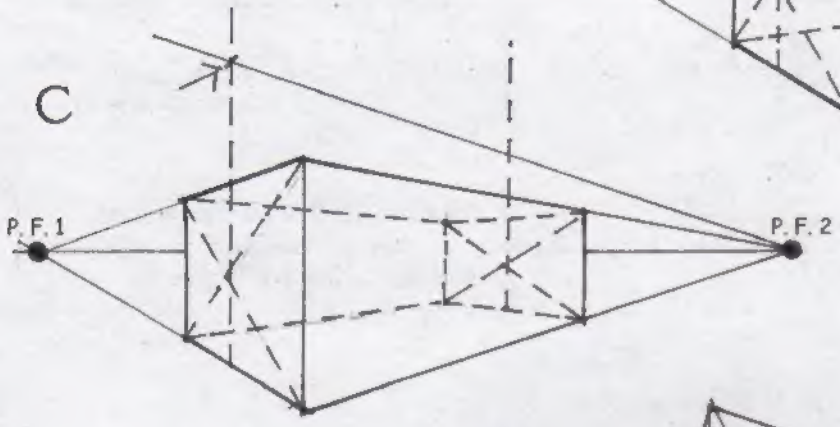




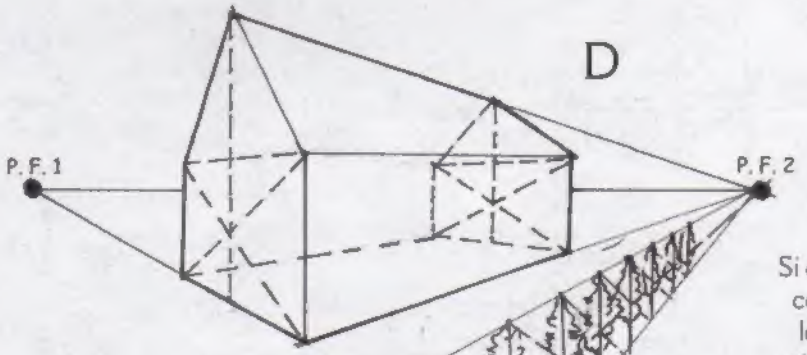
a) Primero traza la línea de horizonte (LH) y ponle dos puntos de fuga (P.F.) en los extremos, luego traza cuatro líneas rectas verticales (flecha hacia arriba), une los extremos a los puntos de fuga como indica el dibujo para dibujar un prisma rectángular.



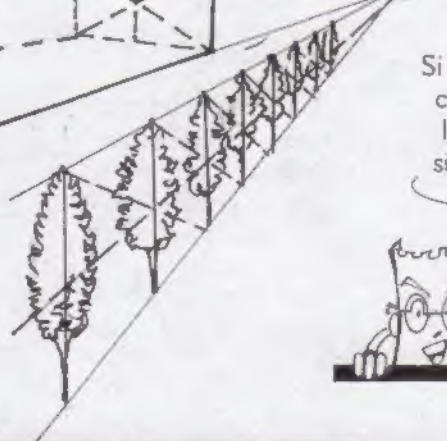
b) Luego divide a la mitad 2 caras del prisma



c) Traza líneas rectas a la mitad y determinas la altura, luego unes ese punto con el extremo al P.F.2.



d) Ahora sólo tienes que unir el triángulo para así dibujar el techo.

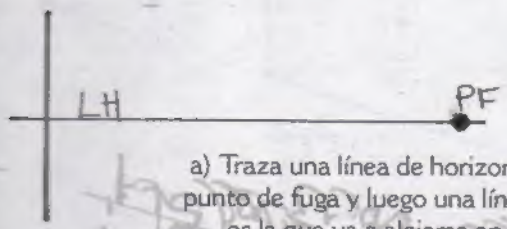


Si quieres saber cómo dibujar los arbolitos sigue leyendo

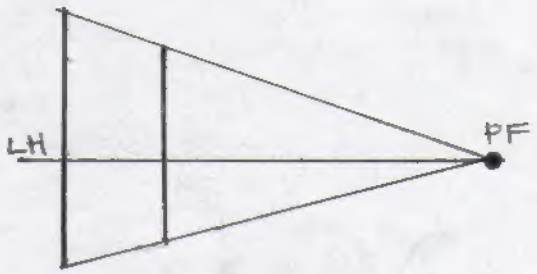
PERSPECTIVA

RENATA HERRERO

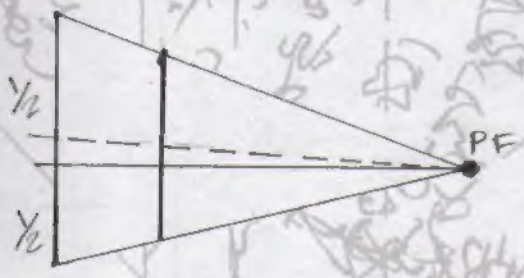
Para dibujar objetos que se alejan en la distancia, como los árboles, hay que seguir estos pasos:



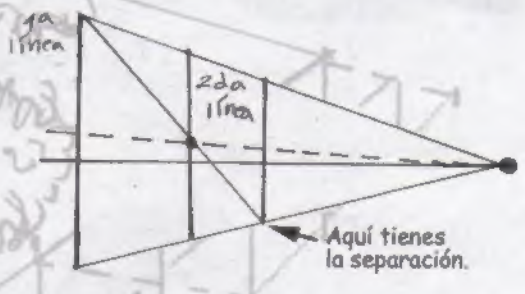
a) Traza una línea de horizonte, colócale un punto de fuga y luego una línea vertical, ésta es la que va a alejarse en la distancia.



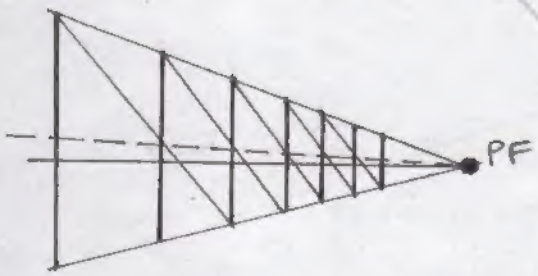
b) Luego traza unas líneas de los extremos al punto de fuga. Después traza otra línea veertical, esta determinará la separación de todas las líneas que siguen.



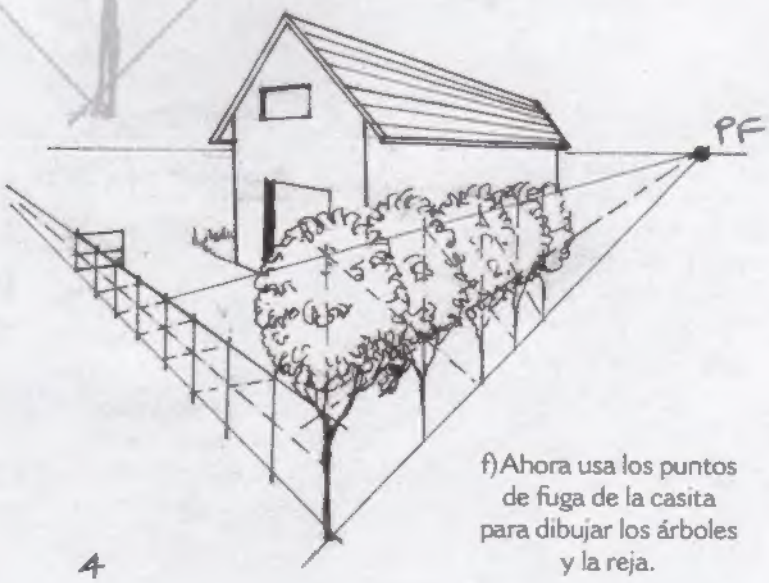
c) Divide la mitad de la primera línea vertical y traza una línea punteada hacia el punto de fuga.



d) Ahora traza una línea que salga del extremo superior de la primera vertical y que pase por la mitad de la segunda línea.



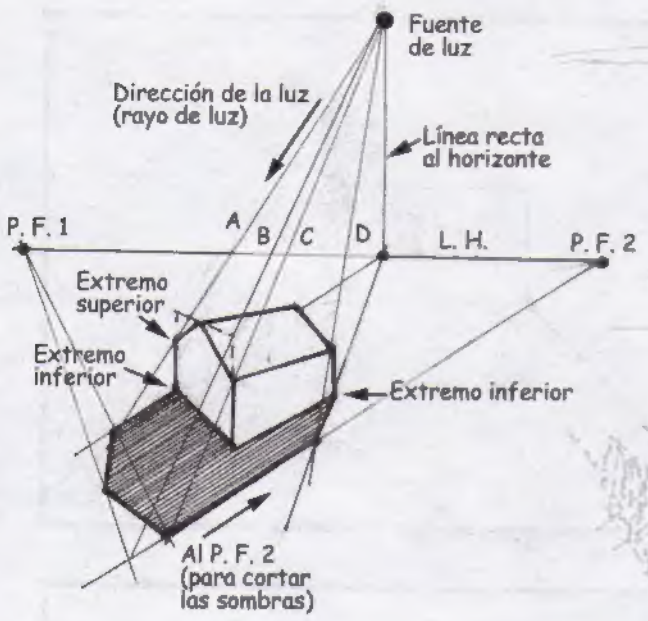
e) Repite el mismo paso con todas las verticales y tendrás la separación correcta entre todas las líneas.



f) Ahora usa los puntos de fuga de la casita para dibujar los árboles y la reja.

PERSPECTIVA

RENATA HERRERO

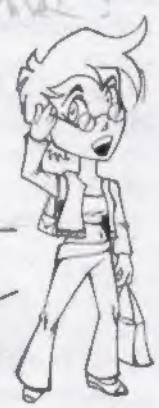


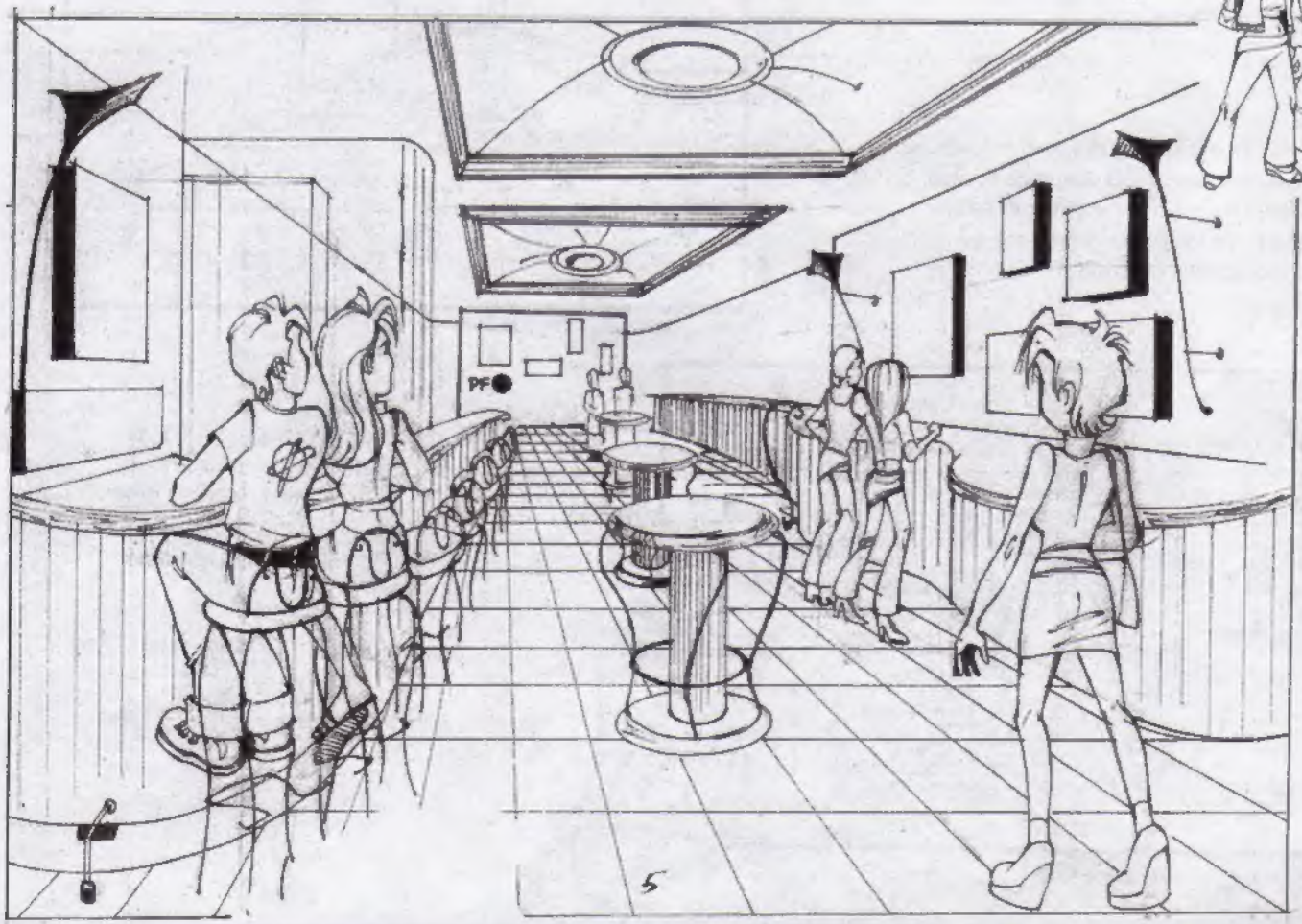
Para dibujar las sombras de la casita

Primero dibuja una casa, luego define una fuente de luz donde tu quieras, dibuja una línea recta desde la fuente de luz hasta que toque la línea de horizonte, de ahí dibuja las líneas a los extremos inferiores de la casita.

Traza las líneas A, B, C y D que van de la fuente de luz a los puntos superiores de la casita, esto te da la sombra de la misma. Usa los puntos de fuga para determinar el largo de la sombra. Este ejercicio te da una idea de cómo se mueven las sombras al cambiar la fuente de luz.

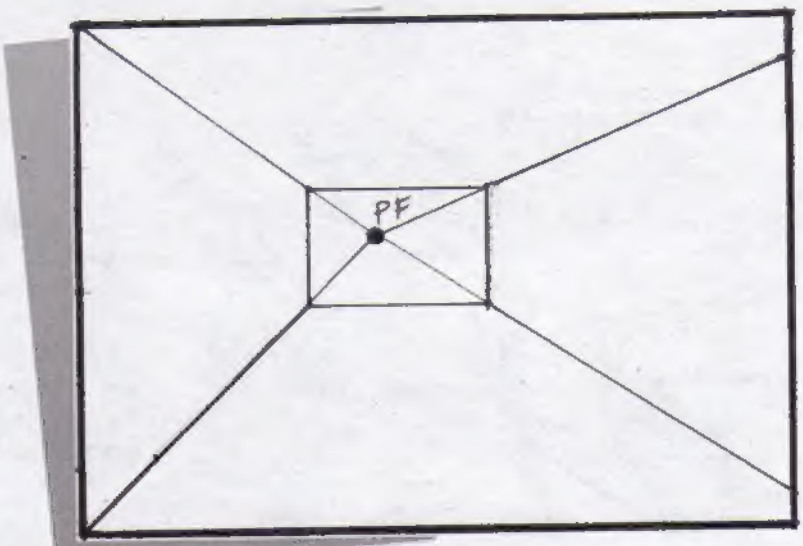
Ahora vamos a dibujar un fondo para tus personajes. Esta es una perspectiva a 1 punto de fuga, la cual es muy común. Sólo hay que seguir una serie de pasos para dibujar esta cafetería.



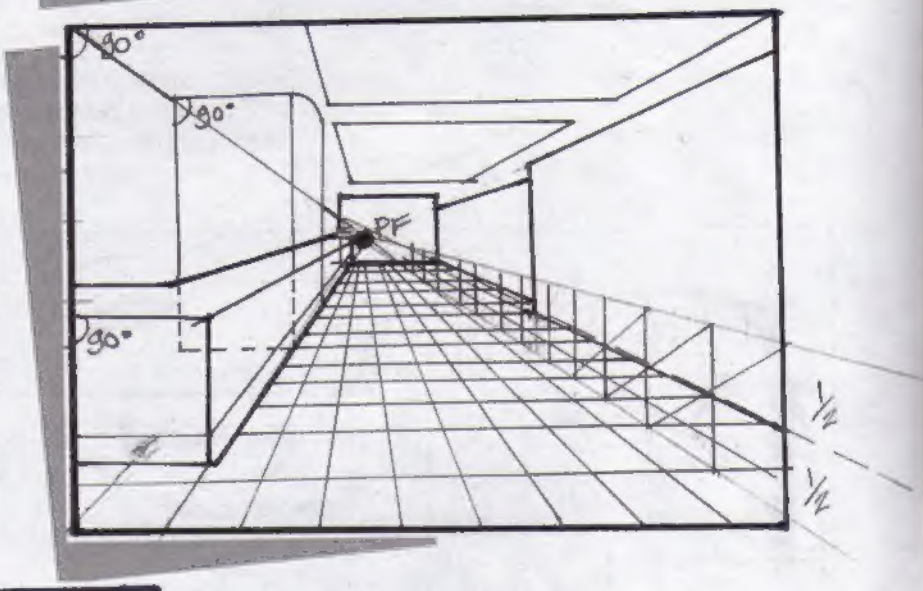


Perspectiva de Cafetería

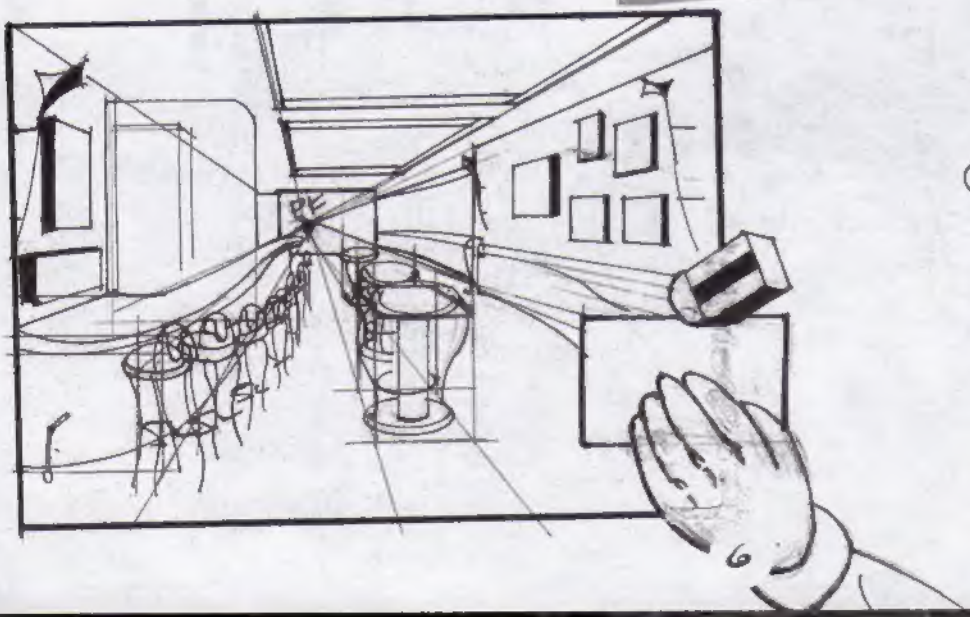
a) Primero traza un rectángulo que servirá de fondo, luego traza un punto de fuga en cualquier lugar de tu recteangulo y dibuja las líneas que salen de P. F. a cada esquina del mismo. Este es una especie de escenario donde irán los muebles, personajes, etc.



b) Luego dibuja los muros principales y los plafones del techo, TODAS las leineas irán hacia el punto de fuga, usa líneas verticales y horizontales para definir espacios. Fijate en el piso y observa que los espacios entre las losetas disminuyen al acerarse al punto de fuga. Puedes usar el truco de la página anterior (el de los árboles) para dibujar el piso.

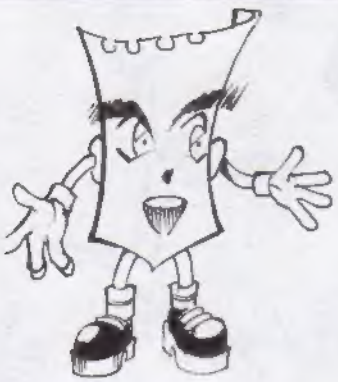


c) Ahora dibuja los muebles creando cajas en perspectiva y dibujándolos dentro. Si quieres muros curvos sólo tienes que basarte en las líneas rectas que ya dibujaste y modificarlos un poco.



PERSPECTIVA

RENATA HERRERO

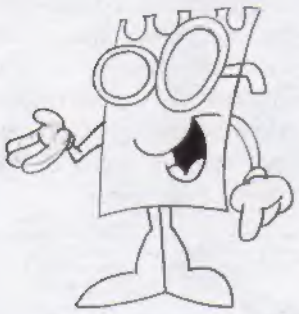


Para terminar tu dibujo agrega detalles y ¡listo!

En el próximo número te diremos cómo hacer la perspectiva de las figuras y los círculos, por lo pronto te dejamos esta ilustración para que te des una idea de cómo van y para que ubiques ciertos errores cometidos regularmente.

DIBUJO

Ahora verermos un estilo bastante particular que se ha ido poniendo de moda desde hace unos años: el estilo TOON



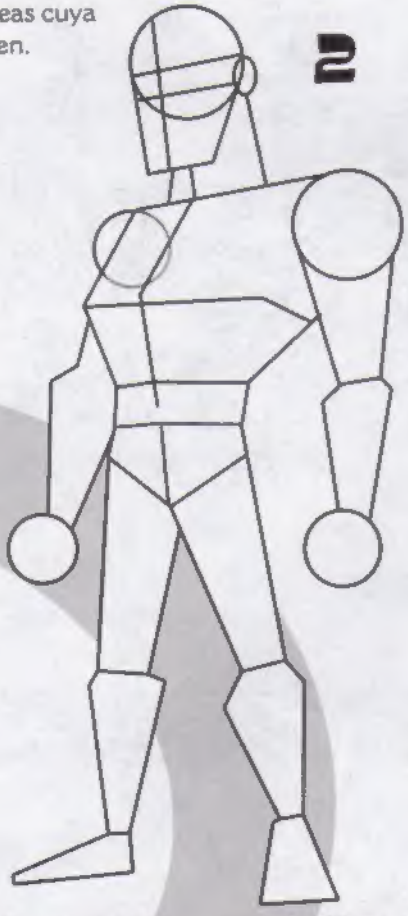
Es importante cuando dibujes toon, establecer de primera intención las formas básica y el concepto del personaje, ésto lo podemos ver con Samurai Jack, en donde por medio de figuras geométricas formamos a nuestro personaje.

ZONA TIPS: Realizar un personaje toon es, en apariencia, muy fácil pero es de vital importancia que nuestros personajes conserven el volumen y fuerza por medio de la curvatura y fluidez de las líneas. Dentro de los óvalos te marcamos las líneas cuya curvatura es importante para dar volumen. Estúdialos muy bien y sobre todo sé muy observador.

1

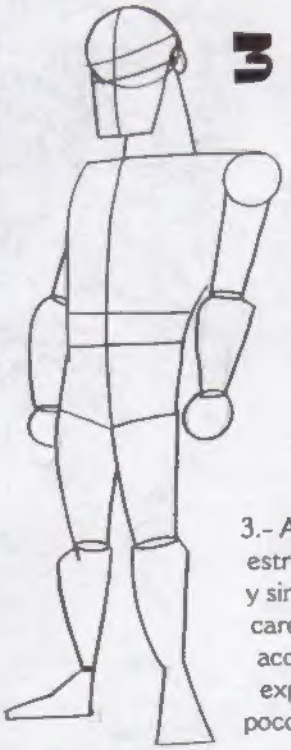
1.- Aquí te mostramos la forma adecuada de realizar una estructura Toon.

2



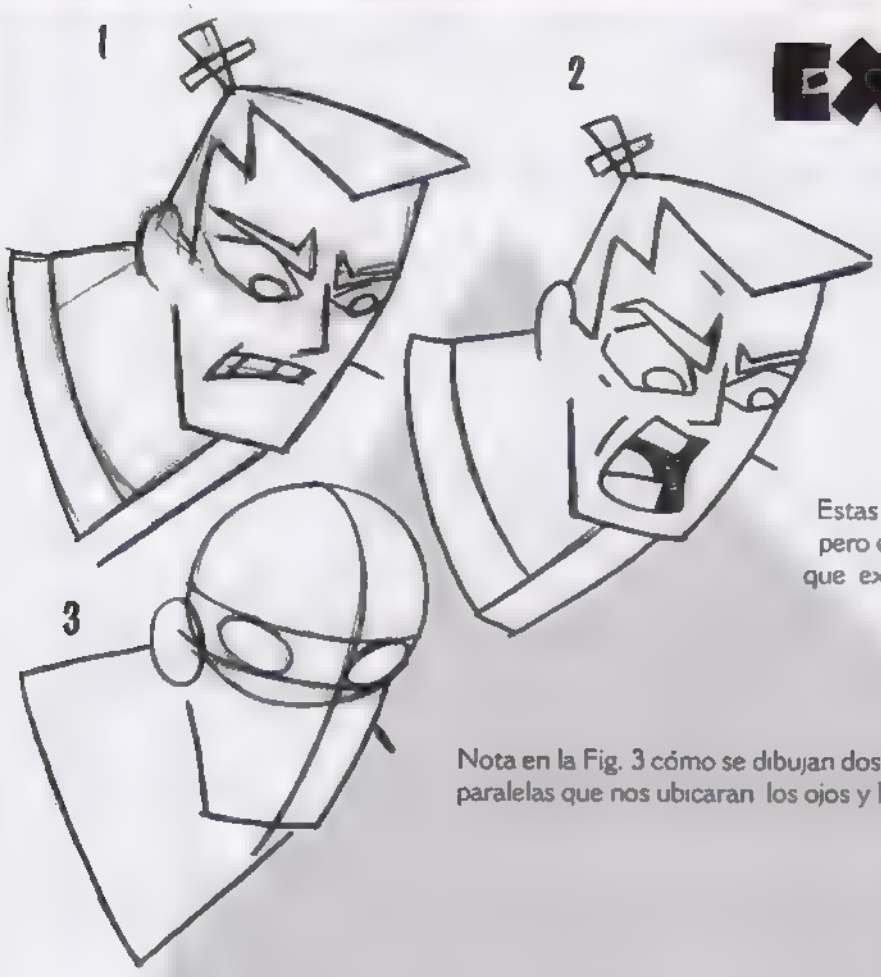
2.- En esta figura marcamos la diferencia con la anterior, ya que ésta estructura no tiene volumen por medio de curvas, las líneas rectas le dan rigidez y poco movimiento a la figura.

3



3.- Aquí vemos una estrucuta lánguida y sin fuerza ya que carece de línea de acción, ésta te la explicaremos un poco más adelante.

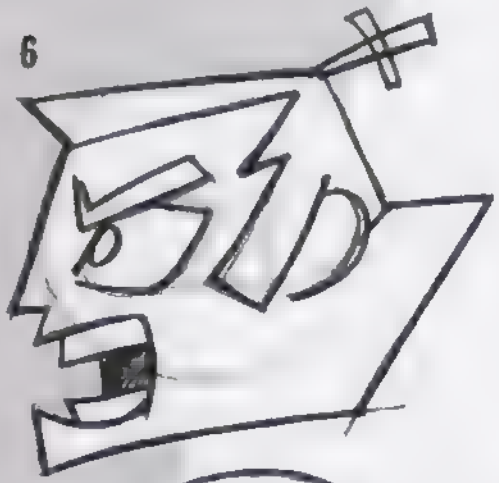
EXPRESION



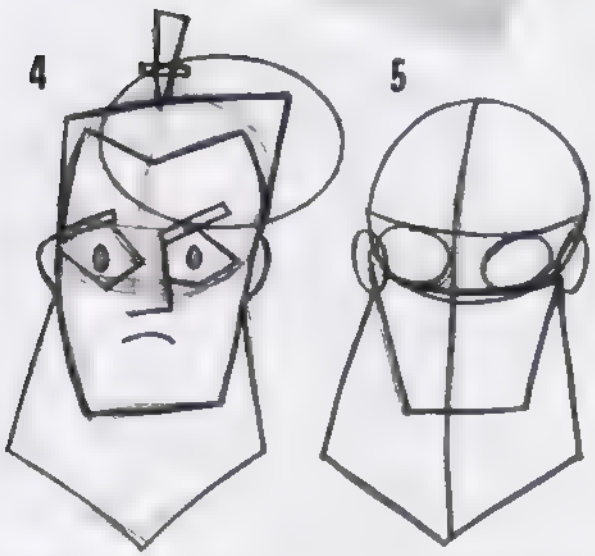
En el dibujo Toon como en cualquier estilo es indispensable el uso de las expresiones que marcan la personalidad y actitud de nuestros personajes.

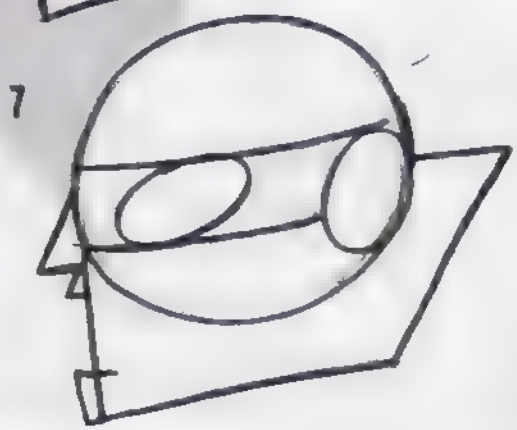
Estas dos expresiones (1 y 2) son correctas pero en la Fig 2 se percibe más fuerza, hay que experimentar y explorar las capacidades de nuestros personajes.

Nota en la Fig. 3 cómo se dibujan dos líneas paralelas que nos ubicaran los ojos y la oreja.



La técnica de visualizar en nuestros bocetos las figuras geométricas, facilita las cosas para dibujar a nuestros personajes, en la figura 6 tienes un ejemplo del perfil, en donde ocupamos la misma regla de composición.

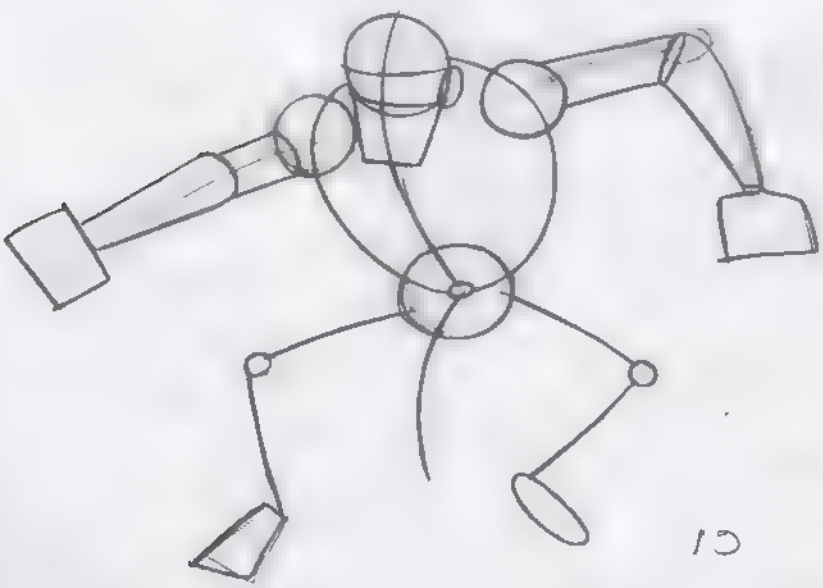


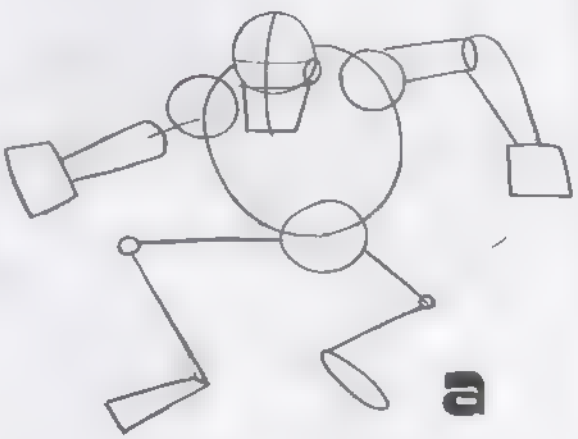


LÍNEAS DE ACCIÓN

La mayoría de los que comenzamos a dibujar cometemos el error de hacerlos muy estáticos. Con el esquelto corregimos algunos errores de estrucutra pero aún así nuestro personaje puede quedar muy rígido. La línea de acción nos sirve para dar más fluidez y movimiento a las figuras

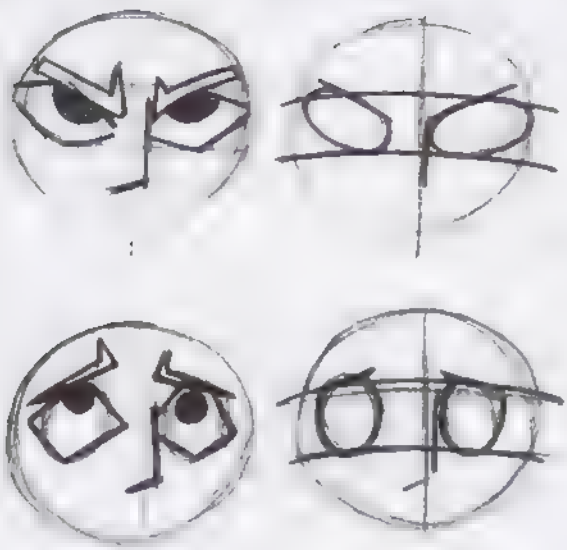
La línea de acción regularmente marca la parte media del cuerpo y puede extenderse hasta la ropa. Las extremidades pueden tener también su propia línea de acción.



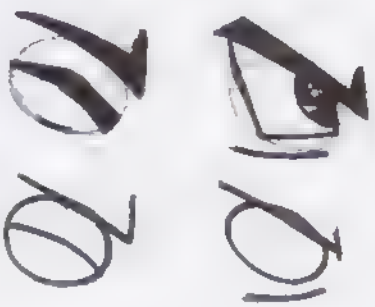


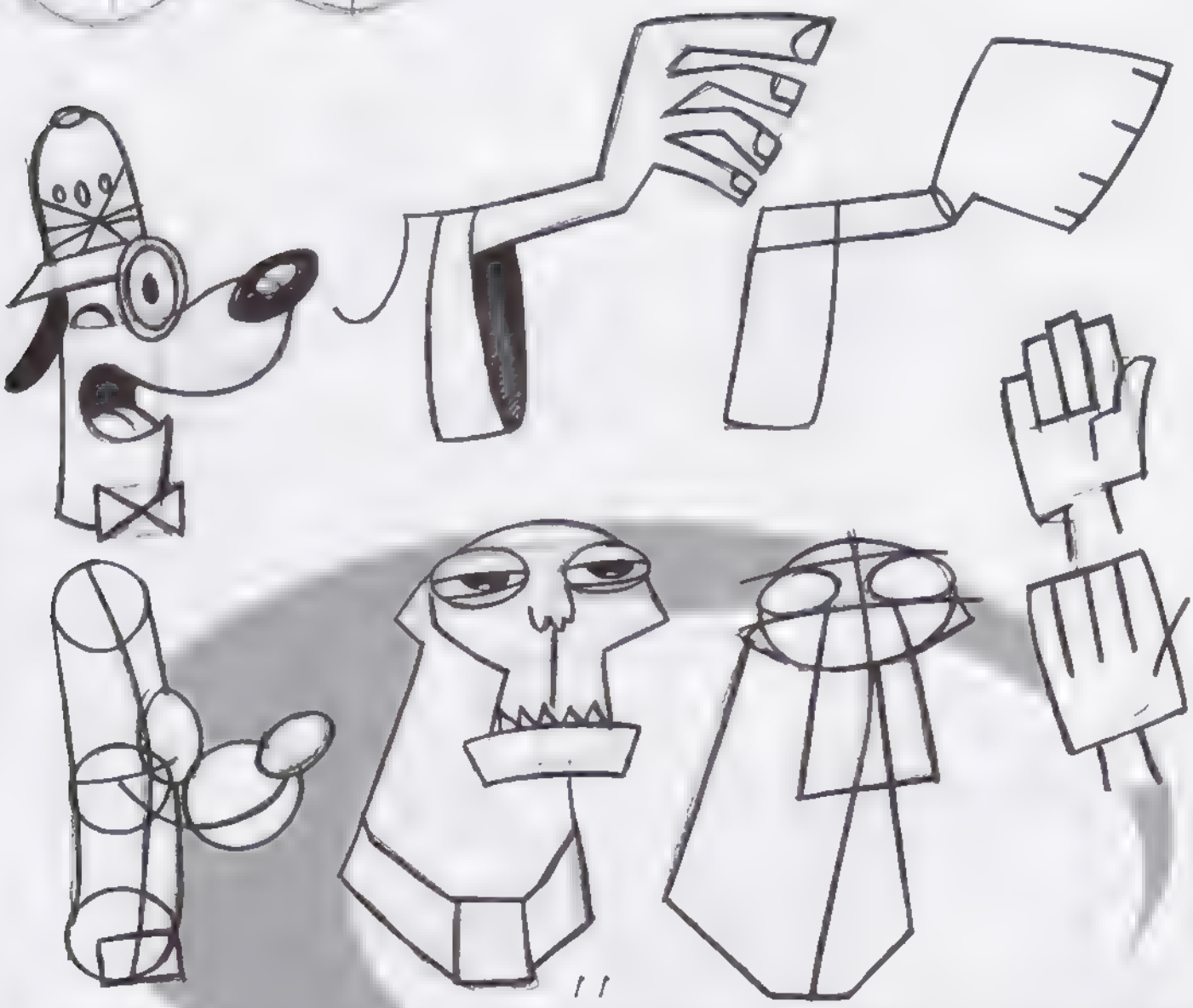
a) En esta figura vemos una estructura sin línea de acción marcada, esto resultará en un dibujo con estructura incorrecta y sin movimiento.

ESTRUCTURA



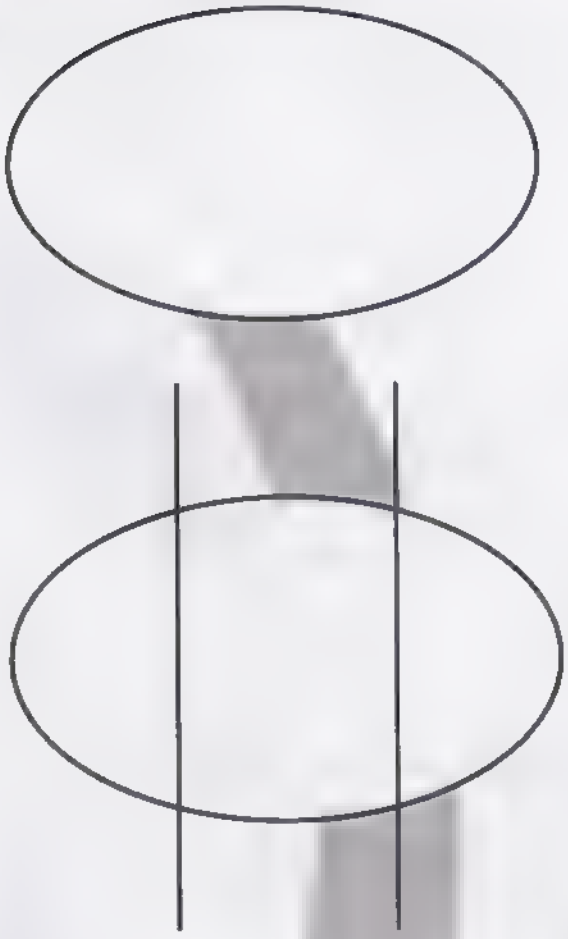
En estos bocetos podrás darte cuenta de lo importante que es definir los esquemas geométricos y las líneas de acción, estudia y copia estos ejercicios y por favor no te desesperes, ya que una característica fundamental de cualquier dibujante profesional es la paciencia.





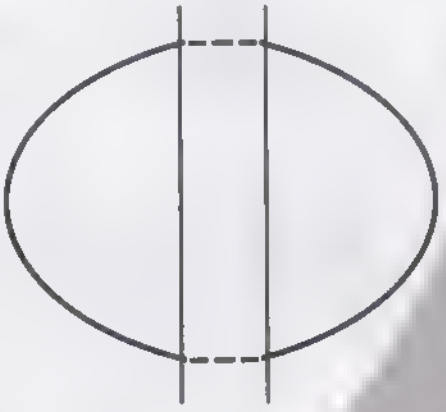
LA CABEZA

Las Chicas Supepoderosas tienen un estilo muy característico en la construcción de la cabeza, por lo que muchos dibujantes recurrimos a las plantillas tradicionales de óvalos, pero en México, por lo regular no se encuentra una plantilla que te dé el estándar de la construcción de una Chica Superpoderosa.



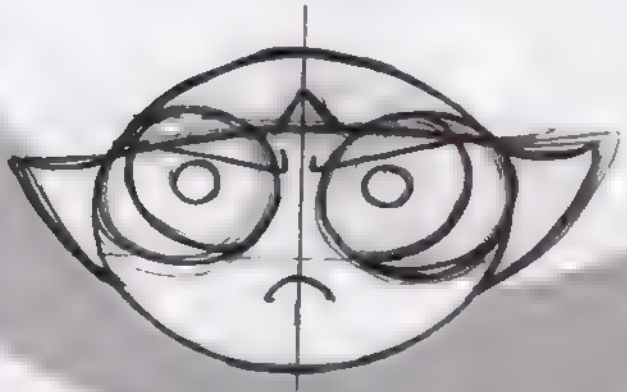
A continuación te daré un tip que personalmente me ha funcionando, espero te pueda servir:
Te recomiendo que compres en la papelería una plantilla de la marca Silco con ejes 1.1.7 Isométrica 35016.

1.- Para este ejercicio vamos a usar la eclipse número 80 (aunque cuando domines la técnica podrás usr cualquier tipo de elipse), dibujala en tu cuaderno.



2.- Borra la parte central de tu elipse como se muestra en el ejemplo, así obtendremos la dos orillas de nuestra cabeza, ten cuidado de que las dos partes tengan el mismo tamaño y proporción.

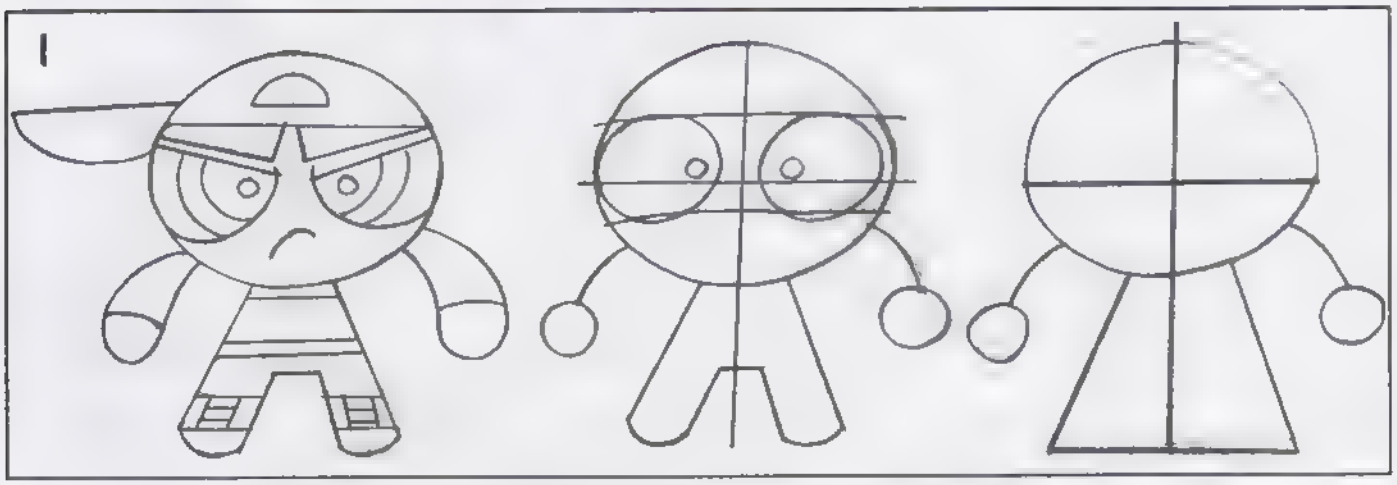
3.- Con ayuda de una caja de luz o usando la ventana de tu casa, junta un poco las dos orillas dejando aproximadamente 1.5cm de espacio, si no lo haces de esta forma, no coincidirá la forma de la cabeza.



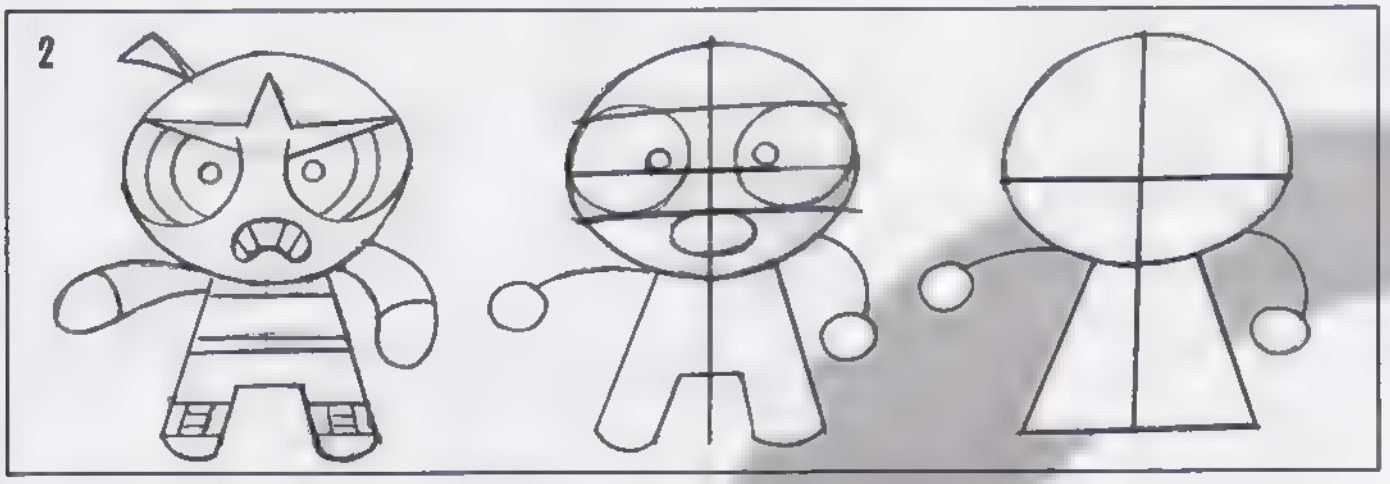
4.- Completa de manera sencilla la figura y listo, tendrás una medida estándar muy semejante a la presentada por las Chicas Superpoderosas.

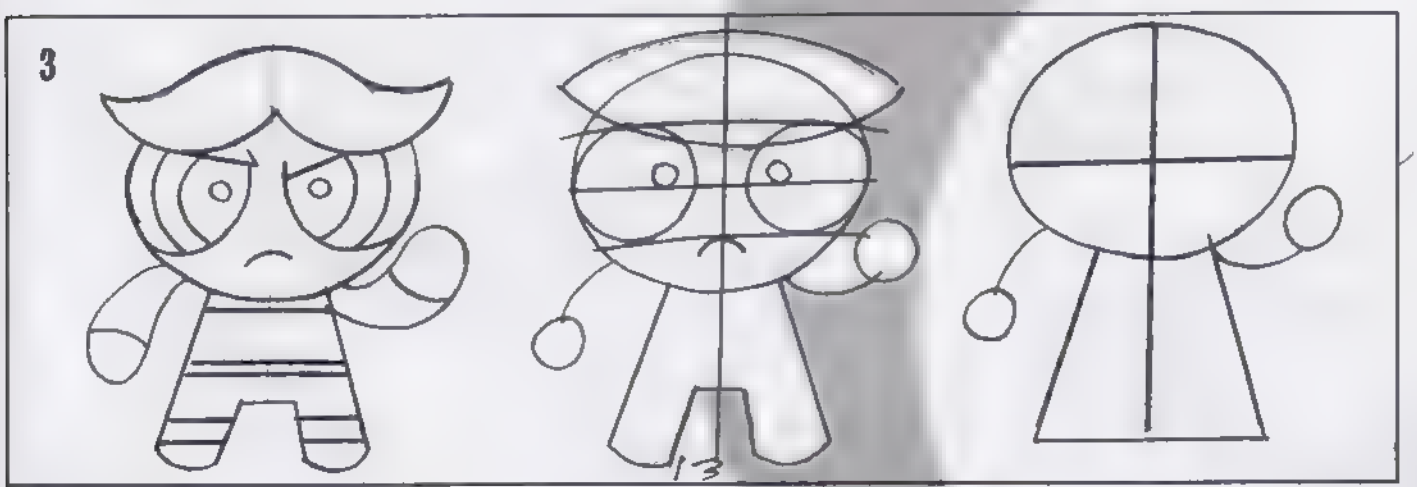
LA FIGURA

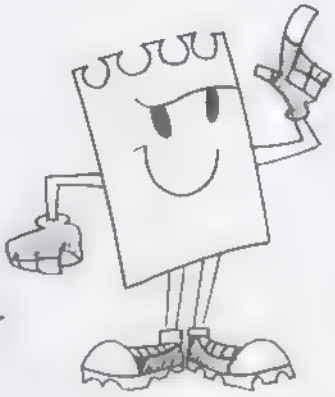
En estas gráficas te mostramos cómo visualizar la estrucutra báscia de un personaje a partir del dibujo ya terminado



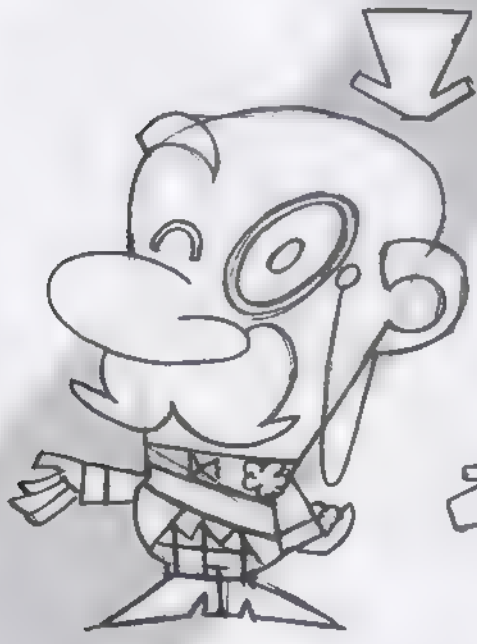
Estudia cada uno de los pasos de construcción e identificación de las formas geométricas para destinar un buen inicio de personaje, verás que te divertirás

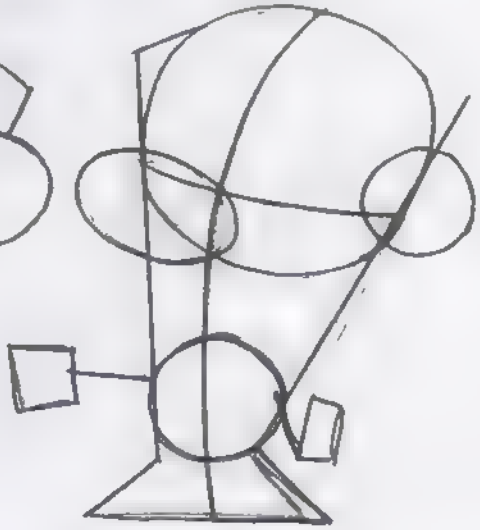


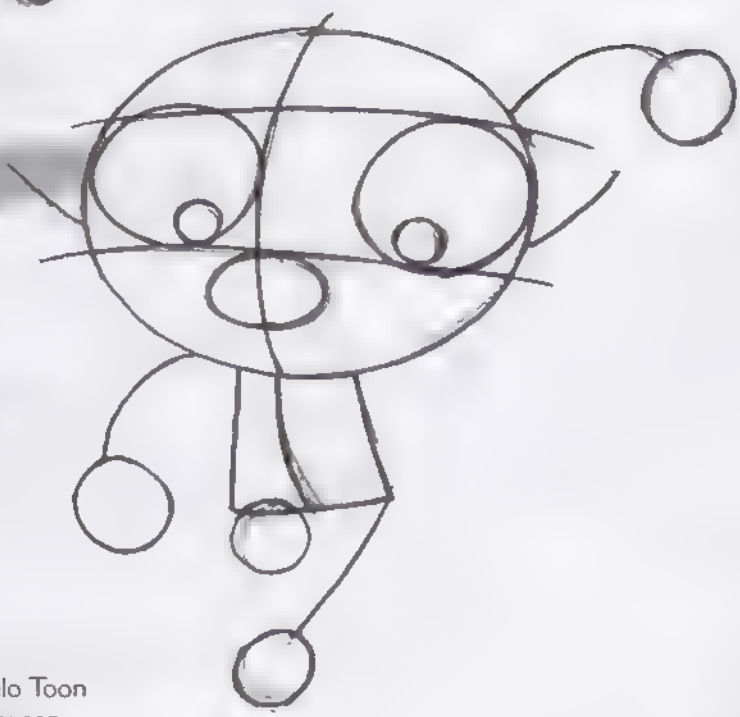




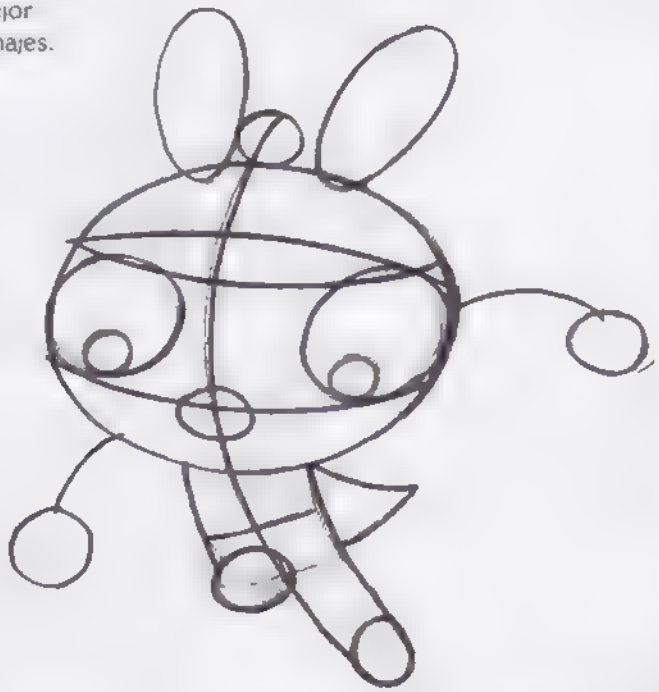
Checa que aunque la figura sea muy simple, siempre mantiene una línea de acción

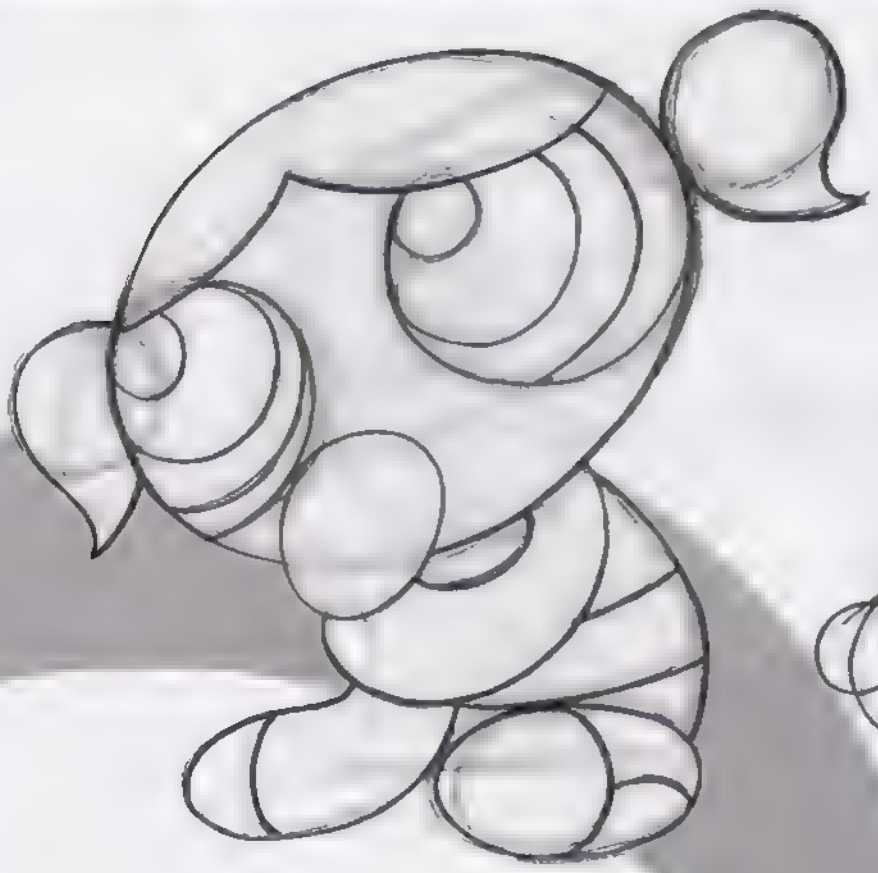


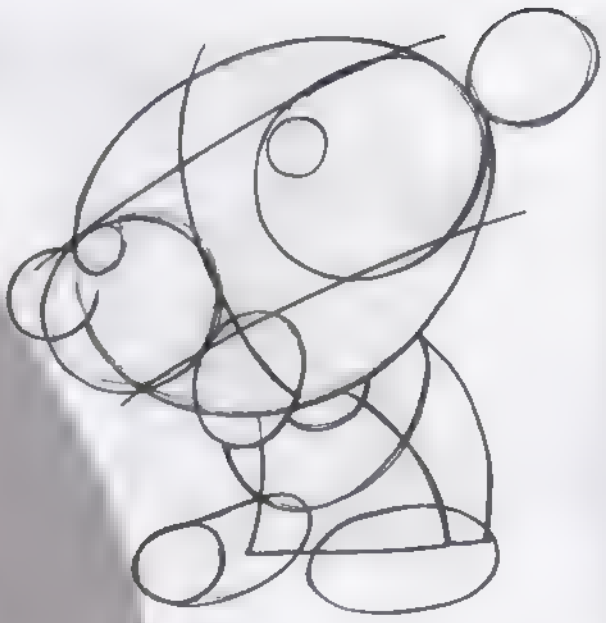




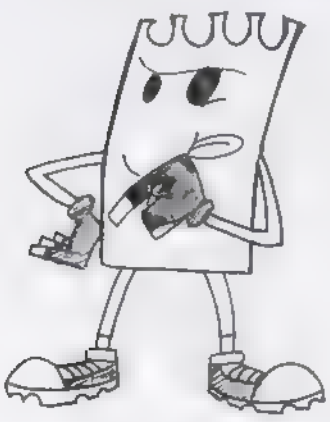
Recuerda que el estilo Toon es muy depurado y con bastante energía en los movimientos por lo que debes definir muy bien la línea de acción para una mejor proyección de los personajes.

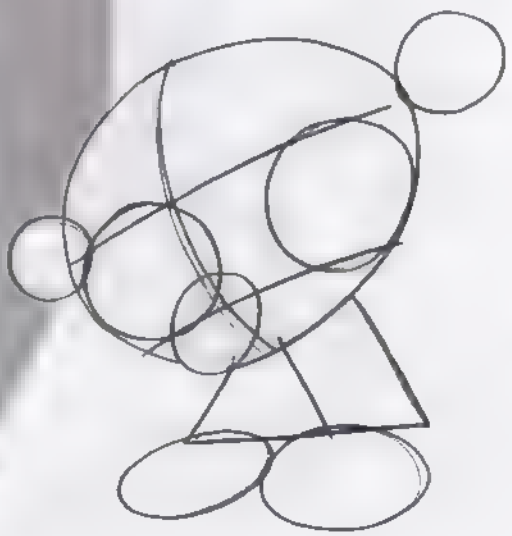


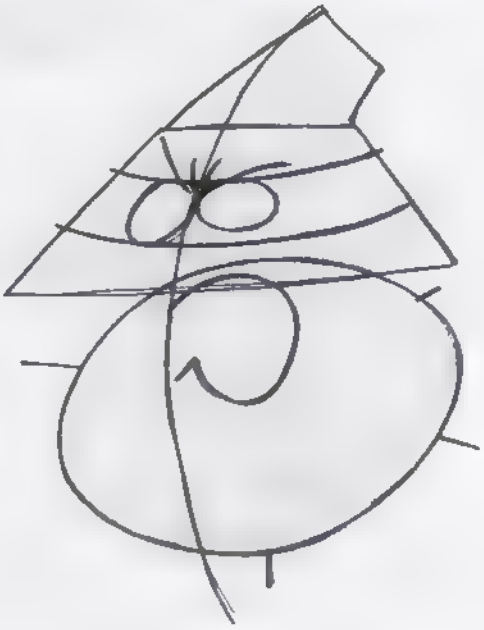




En el esquema 2 vemos una construcción que no ha sido del todo bien formada ya que la línea de acción está cortada y la circunferencia de la cabeza tampoco está bien definida. Pon especial cuidado en considerar cada parte del cuerpo con figuras geométricas bien formadas para una mejor proporción y acción de tus dibujos.



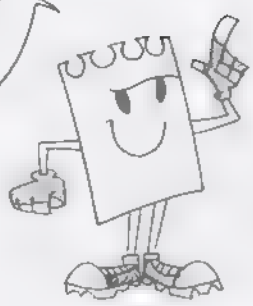




Toma en consideración que no existe personaje difícil ya que cada uno de los personajes tiene una función y una razón de ser, por lo que debes de respetar las líneas de estilo de cada uno de ellos ya que de otra forma sólo será otro "dibujo bonito" pero muy lejos de un dibujo profesional.

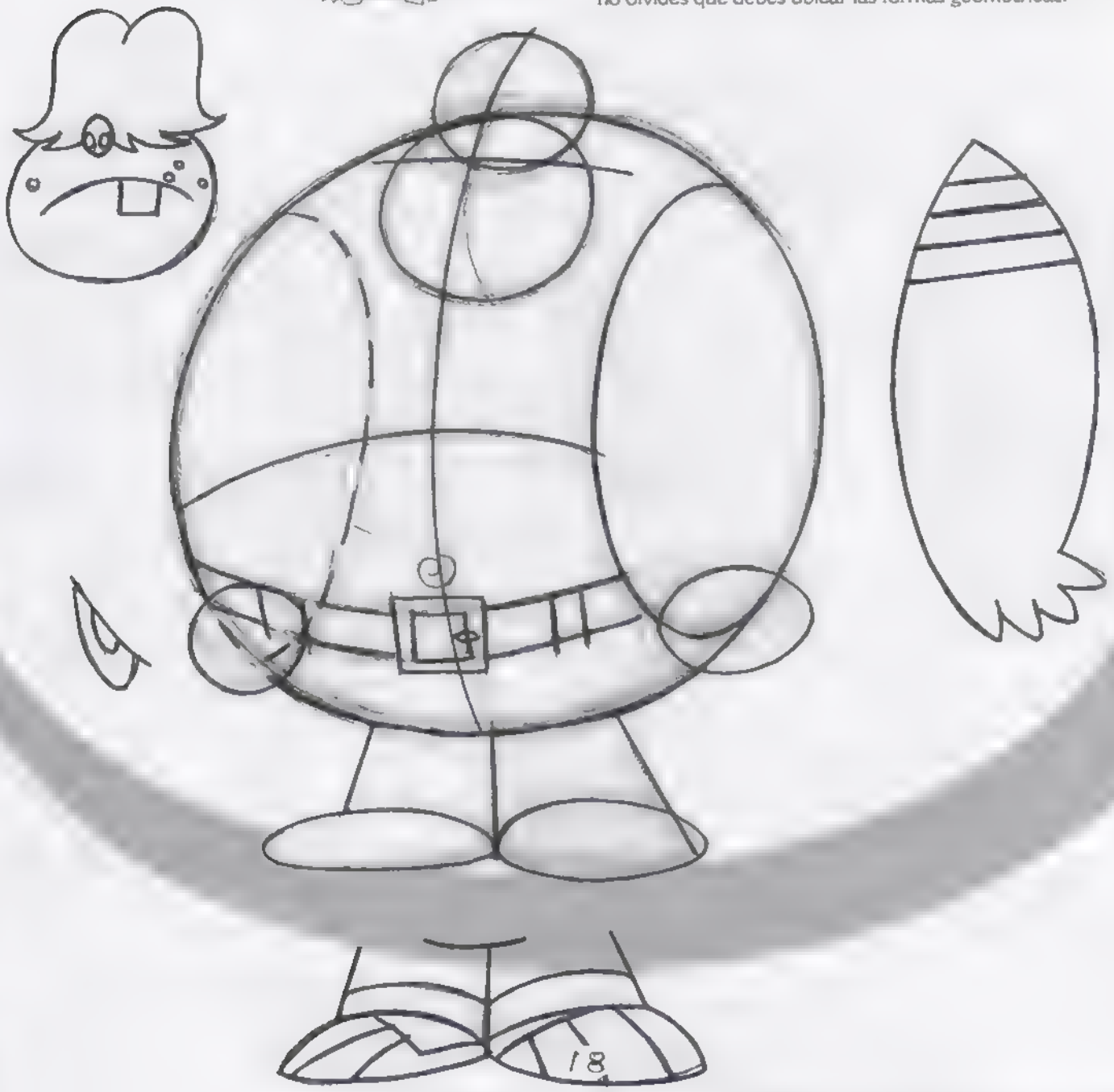
Las figuras marcadas con un * son los personajes pero sin estructura previa, checa la diferencia con el dibujo que está hecho a base de una estructura previa.

Ahora te presentamos un ejercicio muy práctico que te ayudará para que agudices más la idea de identificación de figuras geométricas.

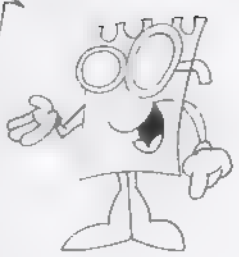


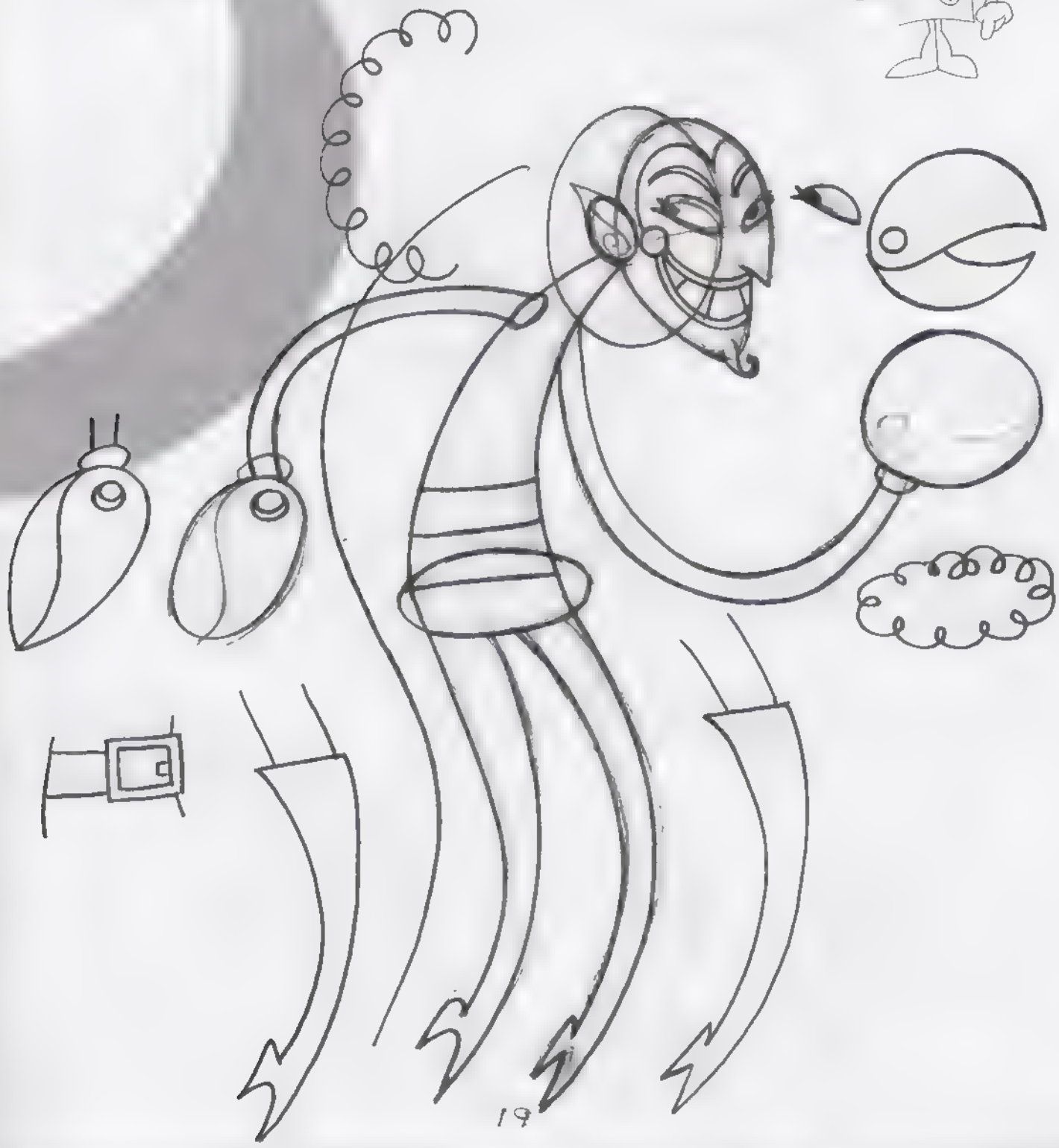
GEOMETRÍA

En las siguientes figuras te mostramos la construcción de los personajes pero a cada uno de ellos les hacen falta varias partes del dibujo definitivo y al lado de cada una de estas partes encontrarás la forma correcta de como debe ser dibujada. Dibuja la estructura y usa las formas correctas para dibujar completamente al personaje, no olvides que debes ubicar las formas geométricas.



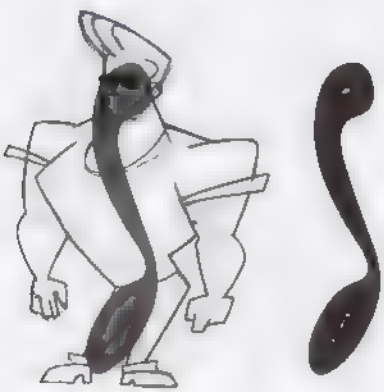
Trata de dibujar con la base correcta cada uno de los trazos para que el dibujo quede totalmente terminado.

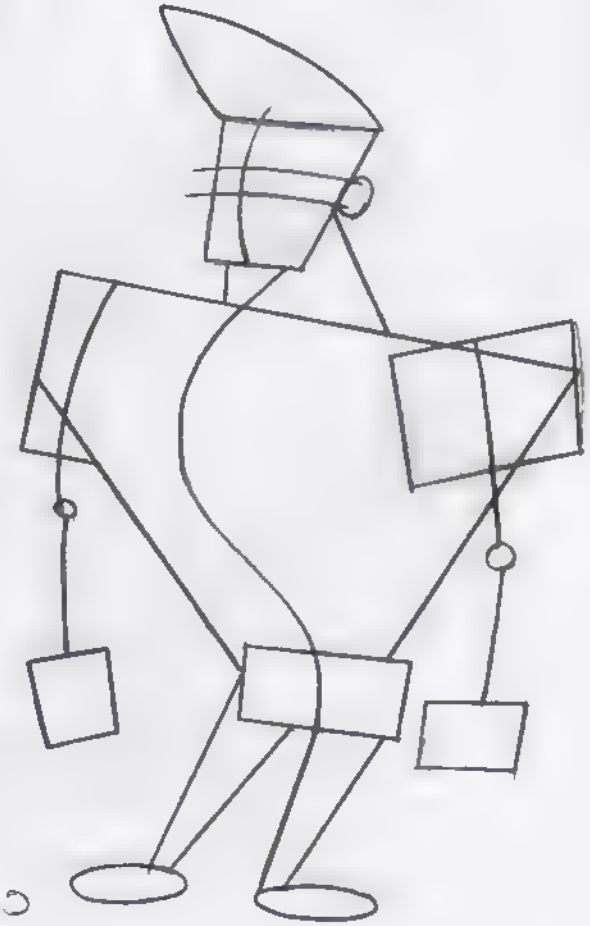


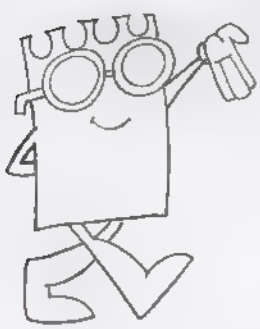


DINÁMICA

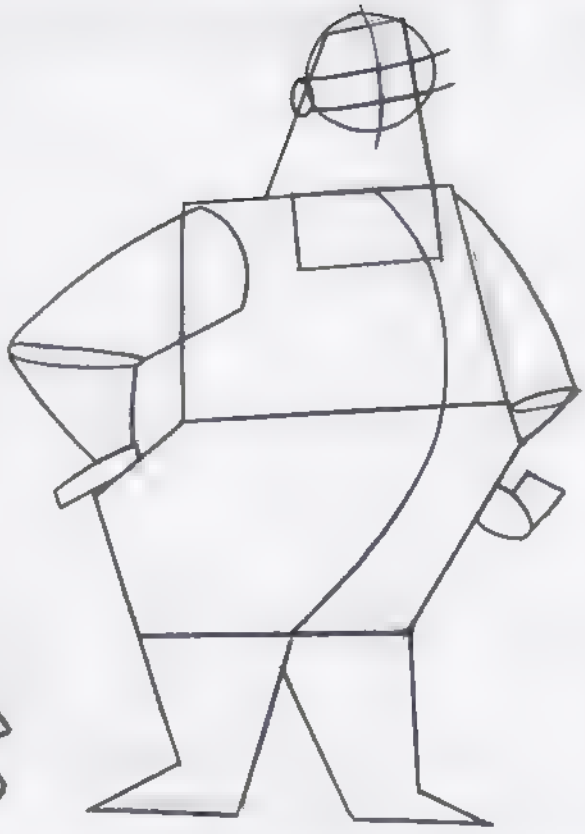
Este personaje en particular tiene una característica muy especial: jamás lo veremos ¡estético! ya que siempre presenta una forma de "s" en su estrcutura cuando está parado, por lo que siempre tendrá su cuerpo inclinado, apoyándose en sus cortas piernas.







Recuerda marcar siempre una buena línea de movimiento para darle presencia a los personajes.



2

En el ejemplo 2 vemos de manera incorrecta la formación del boceto, no guarda una buena línea de acción y las figuras geométricas presentan problemas. intenta hacer tus personajes una y otra vez y obtendrás experiencia en cada nuevo trazo.

UBICACIÓN DE FIGURAS

Realiza nuevamente el ejercicio de ubicación de figuras geométricas y trata de cambiar su expresión en base al siguiente ejercicio

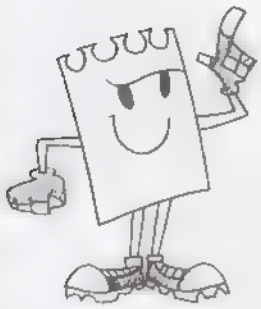
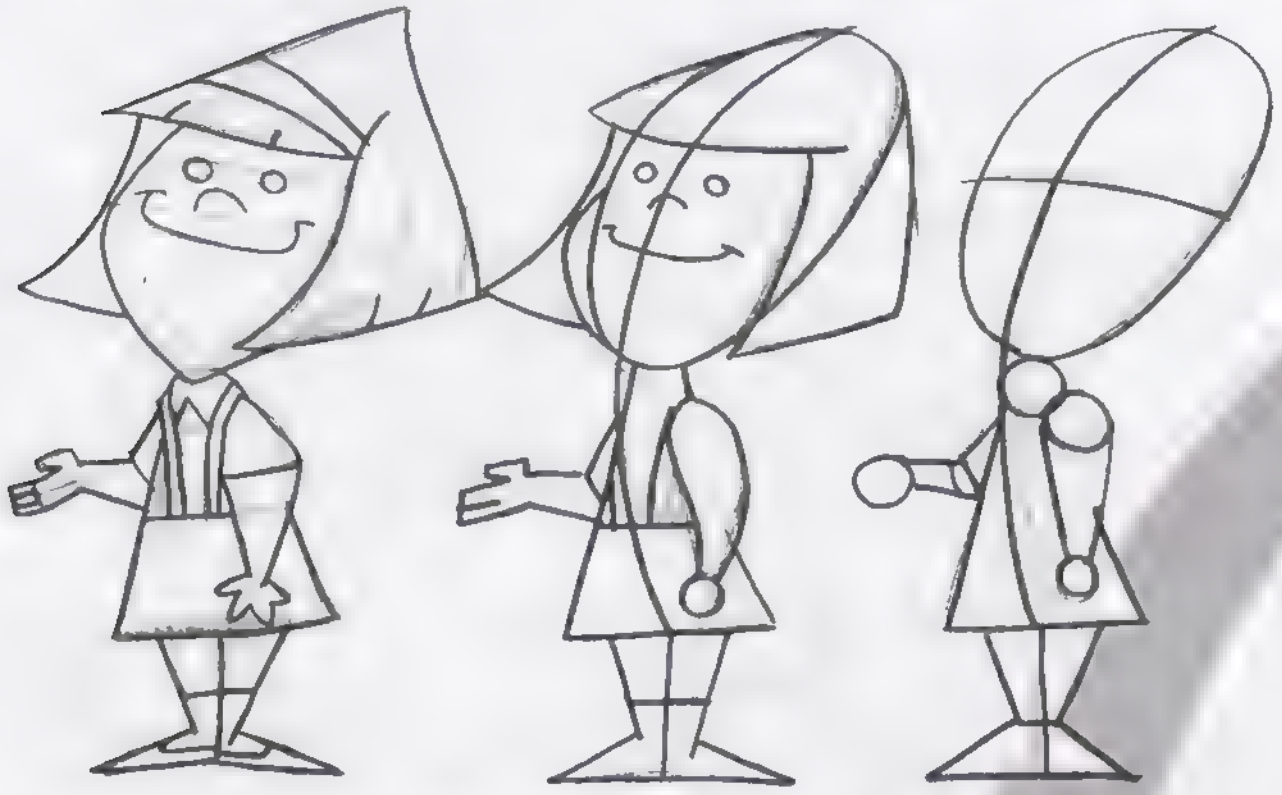


FIGURA Y EXPRESIÓN

Estudia los pasos de construcción e identificación de figuras geométricas

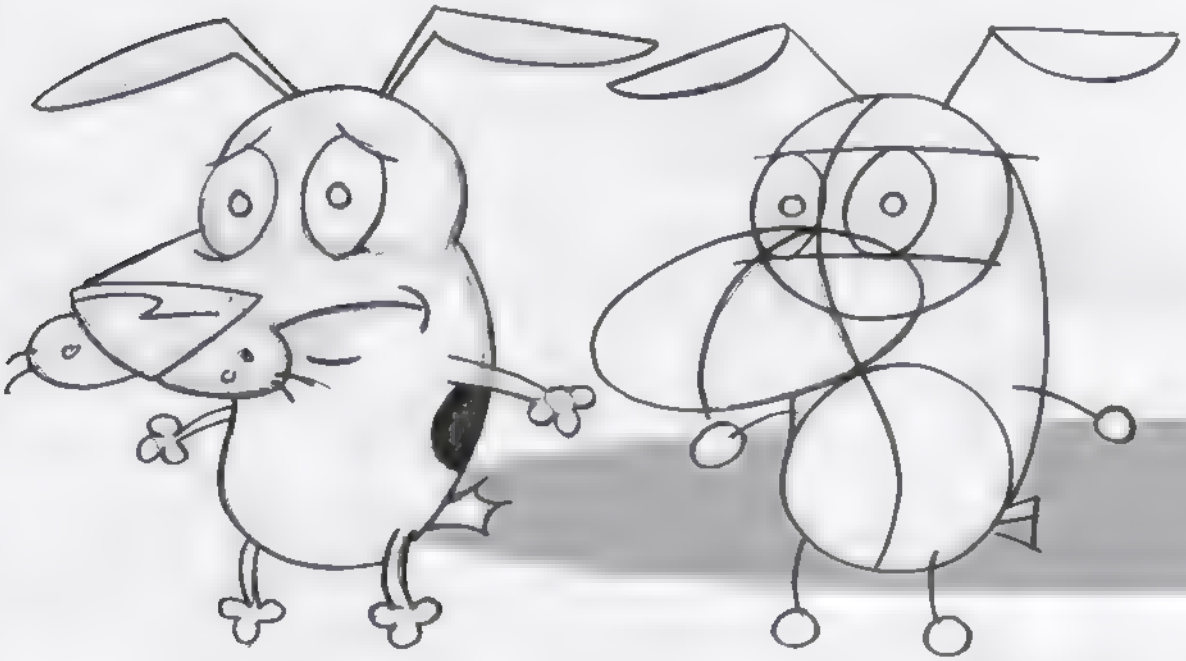


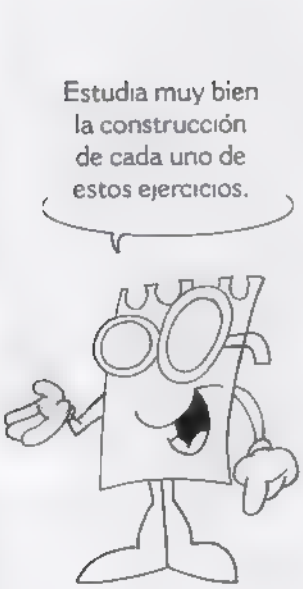
Si quieres que tus personajes tengan una expresión más definida y fuerte, te recomiendo que comiences con las líneas de expresión como son las de los ojos, nariz y boca

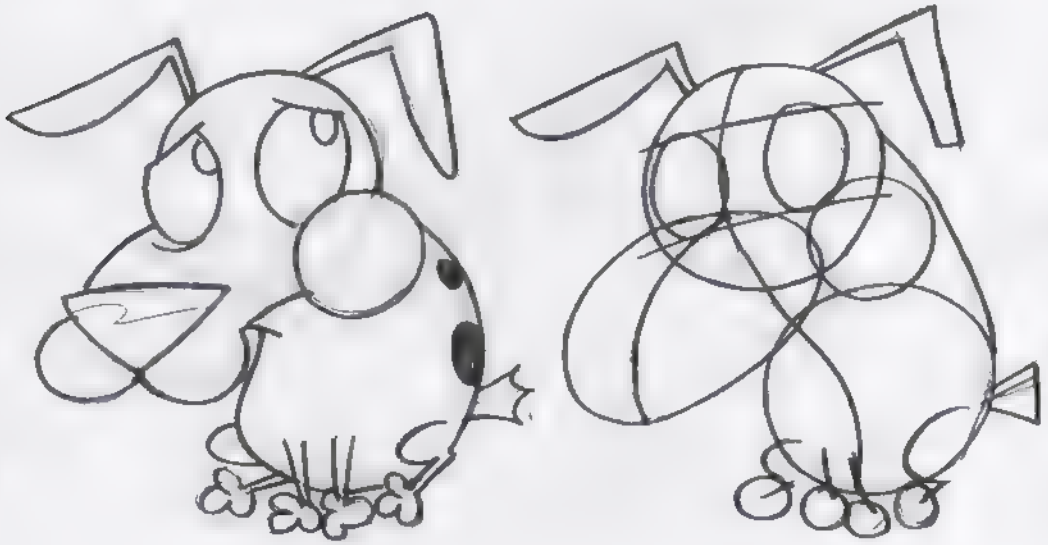
Intenta otras expresiones diferentes a los ejemplos

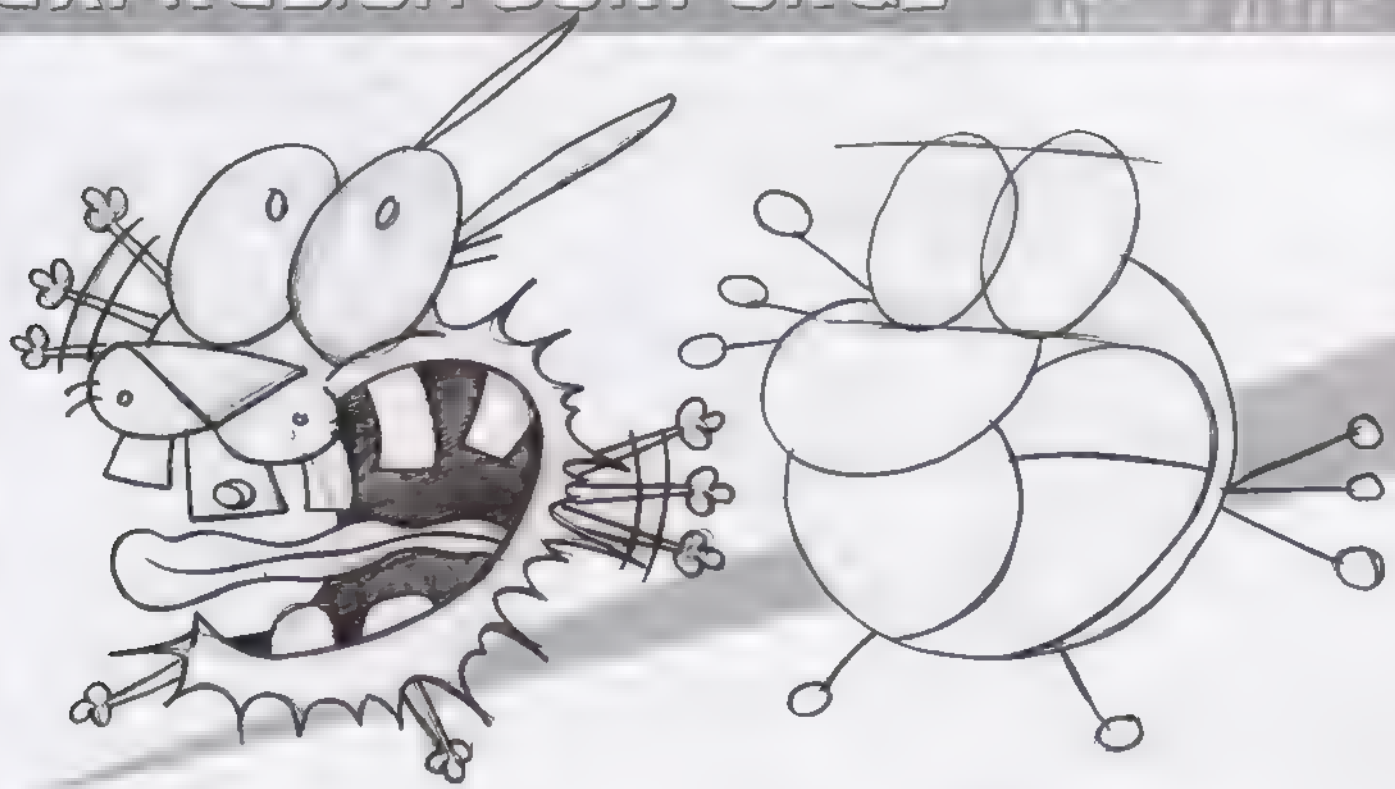
EXPRESIÓN CORPORAL

Muchos piensan que Courage, el perro cobarde, es muy sencillo pero particularmete es un claro ejemplo de que un personaje, a pesar de guardar un estilo aparentemente fácil de dominar, mantiene líneas de diseño y una complejidad en las expresiones que hacen que este tipo de personajes tengan una fuerza impresionante al momento de actuar.



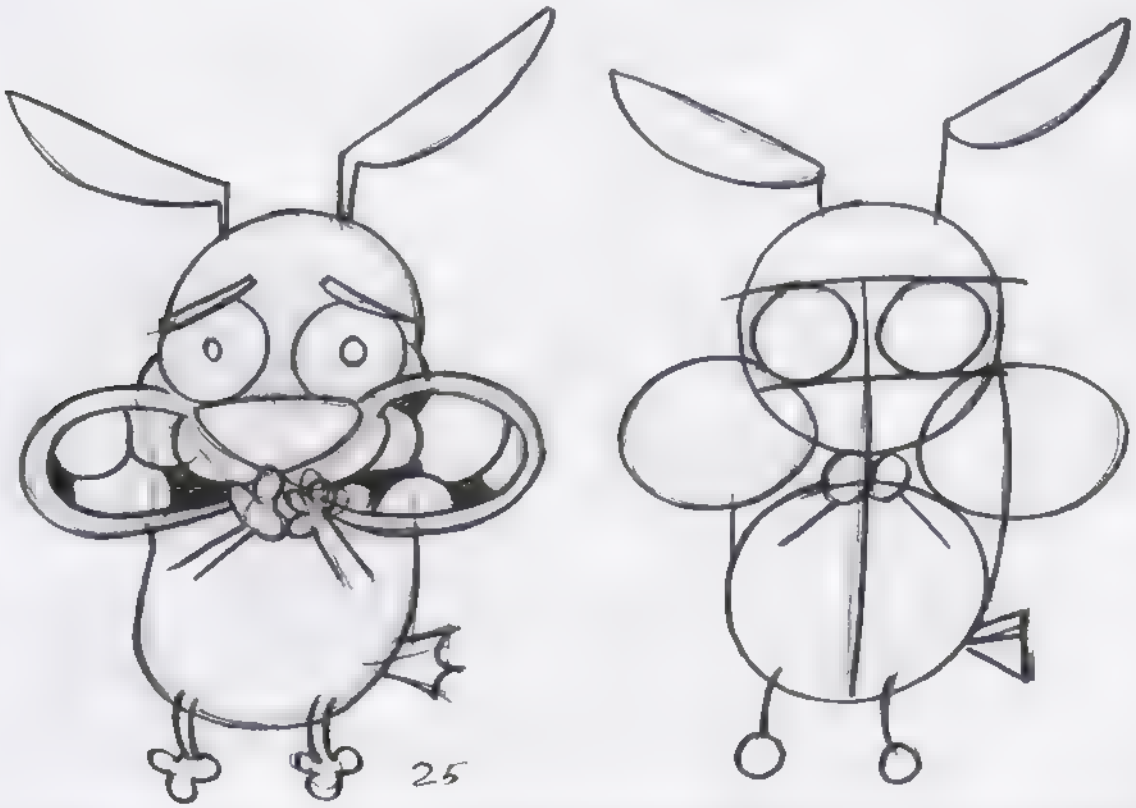






Para Courage, es de vital importancia manejar de la forma más exagerada las expresiones, de hecho, es una técnica fundamental para cualquier Toon guardar siempre una cierta dosis de exageración.

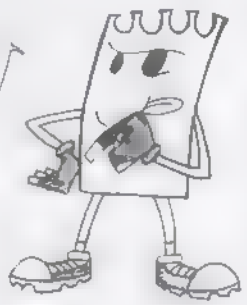
Estudia y realiza cada uno de estos ejercicios conservando como esencia las figuras geométricas.

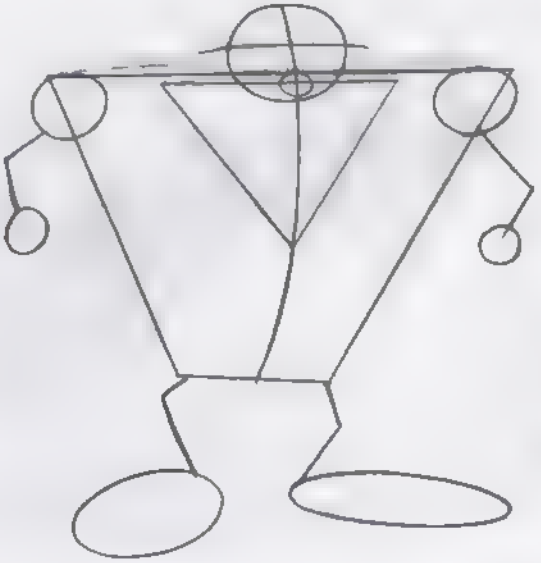


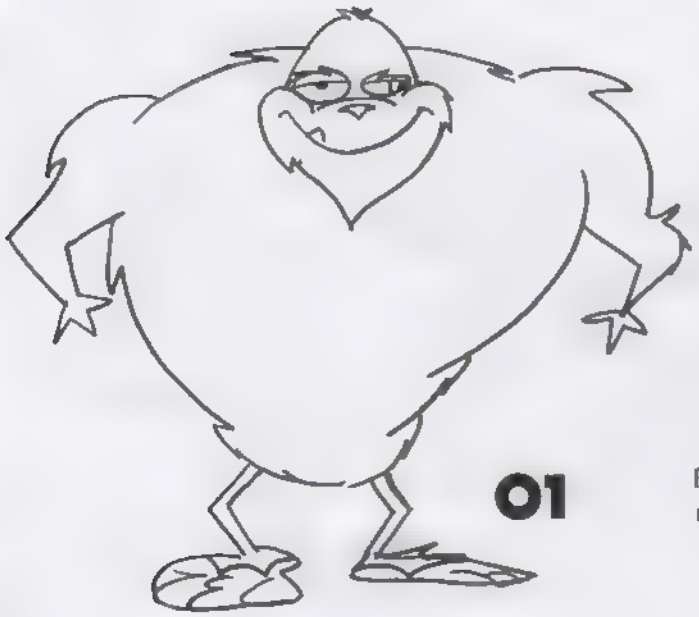
CUERPO COMPLETO

Es muy divertido realizar Toons, ya que no existe un límite a las posibilidades de la creación de personajes, claro ejemplo es este "Pie Grande", vemos de forma sencilla y chusca la manera en que el creador le da una cierta personalidad individual.

Estudia muy bien las formas básicas así como la línea de acción





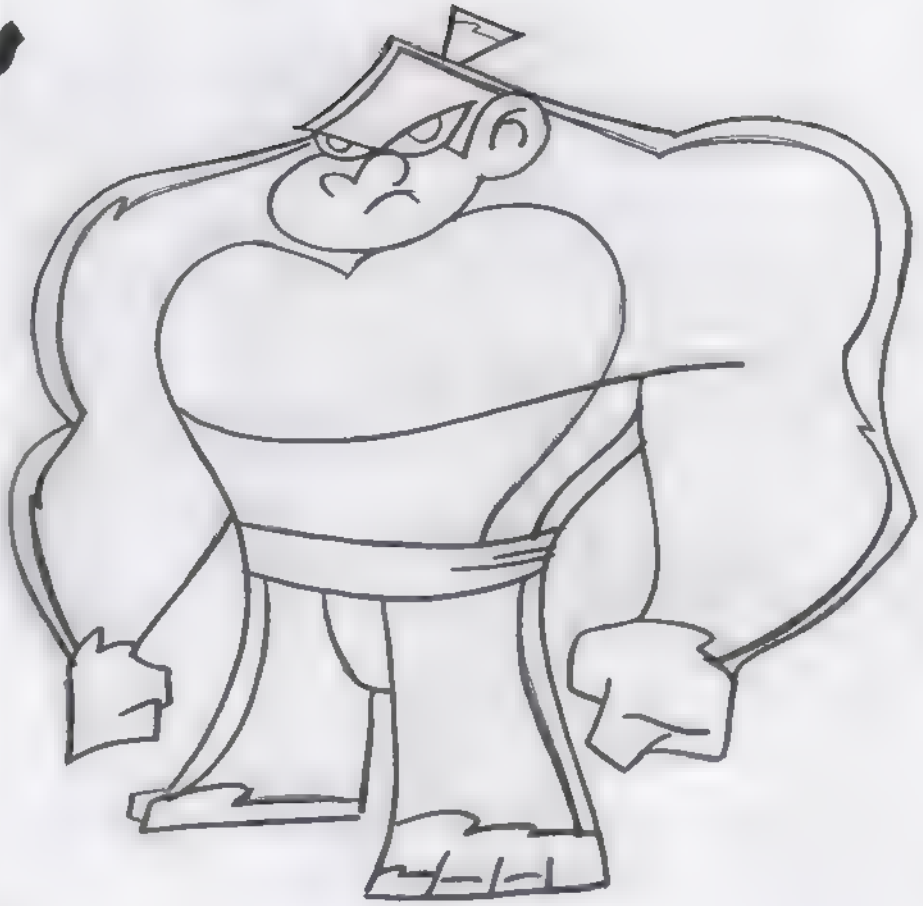


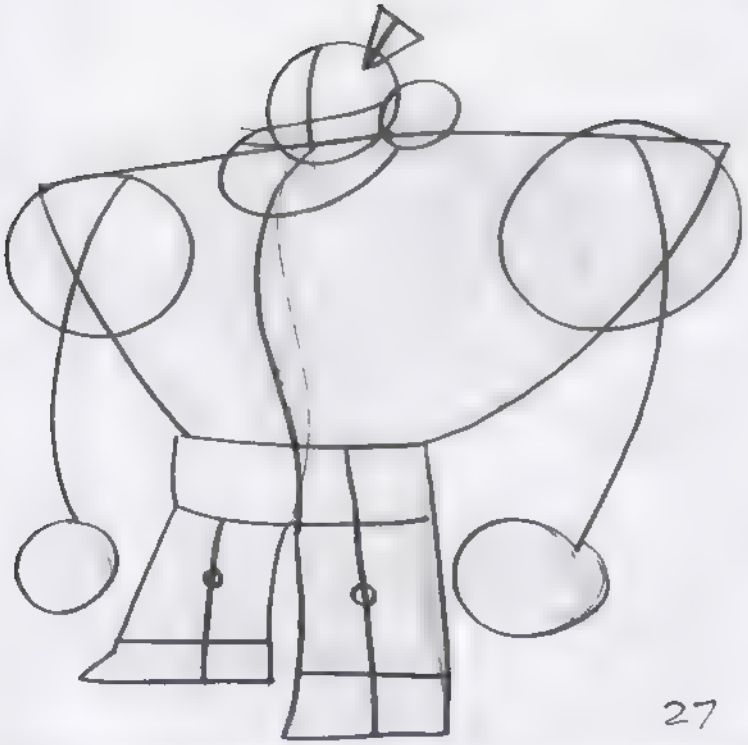
01

En la figura 01 vemos un ejemplo en donde no se prestó atención a una línea de acción ni se hizo un boceto o estructura previos. Nota la desproporción que hace que el personaje se vea tosco y malformado a comparación del dibujo original.

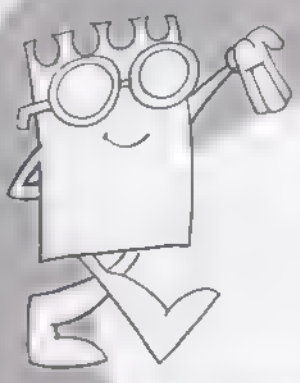
CREA TUS PERSONAJES

La técnica de visualizar las figuras geométricas en nuestros personajes preferidos es una manera atractiva para aprender a dibujar, del mismo modo puedes crear tus propios personajes aplicando las figuras geométricas.





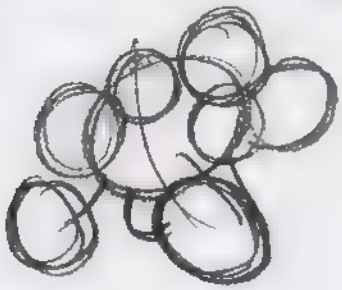
Este personaje se llama SUKO, El Guerrero Sumotori, quien es mi creación, este personaje está realizado con la intención de estar dentro del estilo cartoon



BOCETO 1

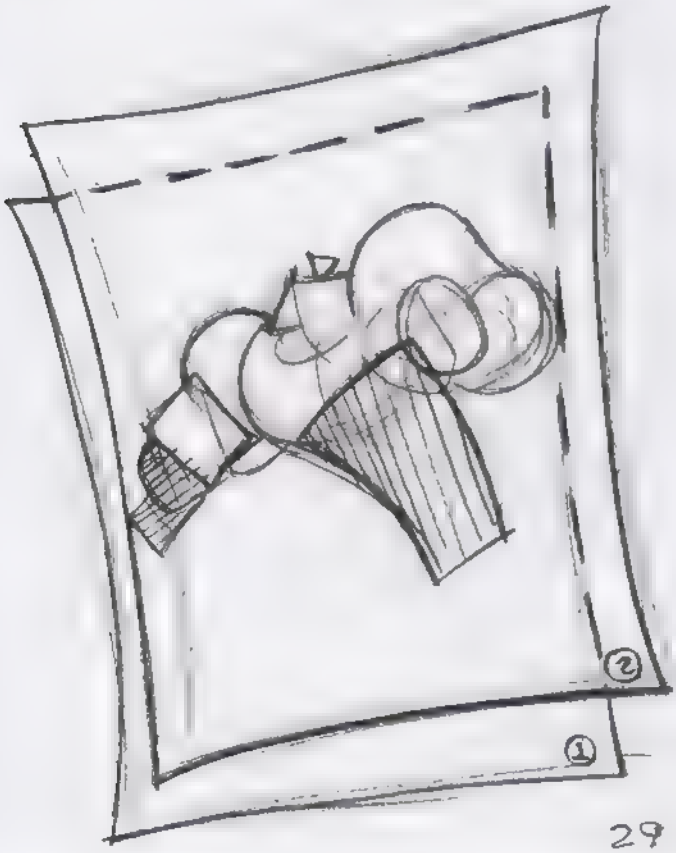
Una de las bondades de la creación de tus personajes mediante esta técnica, es que puedes desarrollar una gran gama de diversos personajes con diferentes estructuras corporales. Intenta con varios bocetos hasta que te sientas satisfecho. En el boceto 1 te presento el estudio de composición con muchos trazos rápidos y sin pensar mucho la estructura

El siguiente dibujo ya es el trazo limpio, apoyate con la caja de luz o bien con una ventana de tu casa para "limpiar" tus dibujos.

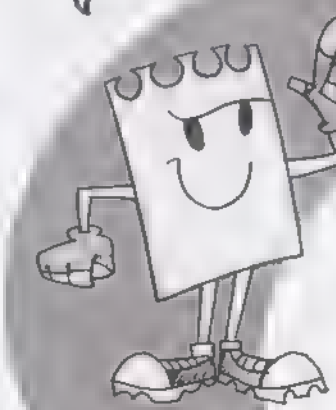


Cuando tengas tu personaje ya definido con una estructura convincente, es cuando apenas comienza el juego, ya que ahora podrás realizar diferentes experimentos al tratar de moverlo en poses espectaculares. Intenta varios ejercicios y apoyate con la misma ténica de las figuras geométricas.

BOCETO 2



En el boceto 2 te presento un esquema con la estructura del personaje y su línea de acción. Sobre este dibujo ponemos otra hoja en blanco y la colocas sobre tu mesa de luz o sobre tu ventana. Intenta modificar la imagen sólo en algunas partes como la cara, las manos o las piernas. Después calca el personaje con sus modificaciones y en cuanto tengas el boceto definido pásalo en limpio en tu caja de luz o tu ventana.



Aquí te muestro el resultado final de este experimento, conservando siempre las figuras geométricas. Con el experimento anterior puedes repetir tu personaje tantas veces quieras cambiando fácilmente las posiciones y movimientos evitando hacer varios bocetos, ya que solo dibujas las partes que quieras cambiar

Esta técnica se usa en animación, en los dibujos intercalados entre uno y otro movimiento

Y te dejamos con algunos ejemplos de toons profesionales, trata de encontrar las figuras geométricas y las líneas de acción no olvides la práctica, nos vemos en el suiguiente número

C3 CONCURSO DE DIBUJO

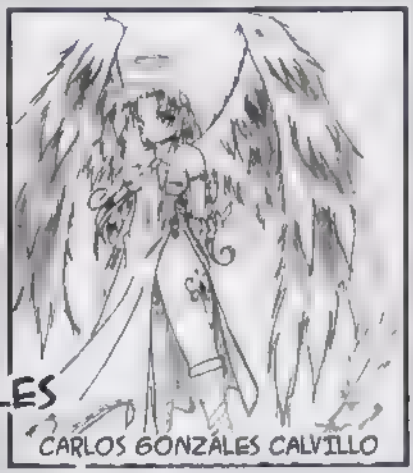
El concurso se llevó a cabo el 15 y 16 de Marzo dentro de la primera convención y juegos de mesa C3, evento oficial de nuestra revista hermana Conexión Manga. el proceso del concurso fue de esta forma:

Se hicieron rondas de dibujo de 30 minutos cada una, dentro de ese tiempo, se les proporcionaba a los concursantes papel y lápiz y se les daban 20 minutos para realizar el dibujo que los jueces solicitaban, de cada ronda se eligieron los tres mejores trabajos, que publicamos ahora. ya fuera del evento, los primeros lugares de todas las rondas pasaron por un proceso de selección de los cuales se obtuvieron los cuatro primeros lugares.

Agradecemos a todos los participantes y lamentamos no haber podido dividir las categorías

HE AQUÍ LOS RESULTADOS

TEMA: ÁNGELES

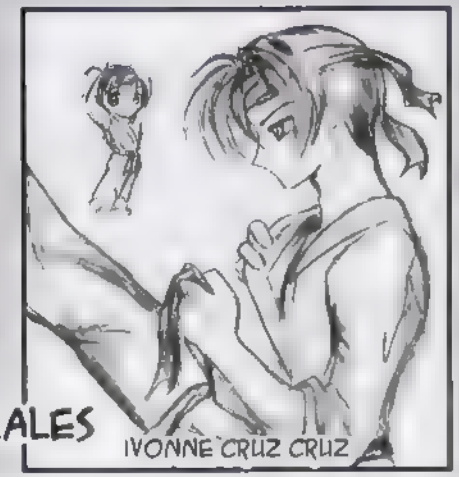


CARLOS GONZÁLES CALVILLO

CALUDIA A. MARTÍNEZ TAPIA

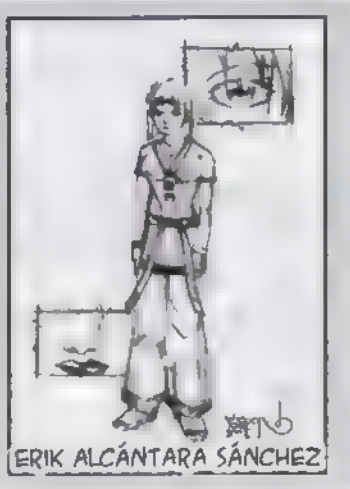
JOEL ENRIQUE PADIERNA MENDIOLA

TEMA: ARTES MARCIALES



IVONNE CRUZ CRUZ

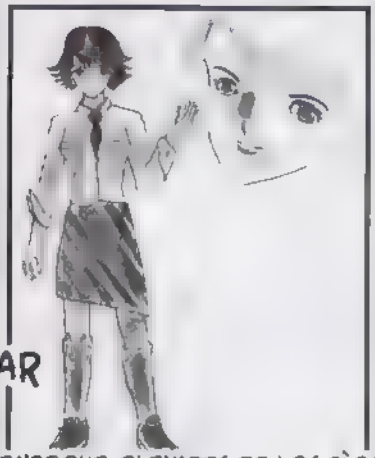
DANIEL JACKSON R.



ERIK ALCÁNTARA SÁNCHEZ

C3 CONCURSO DE DIBUJO

TEMA:
CHICA ESCOLAR

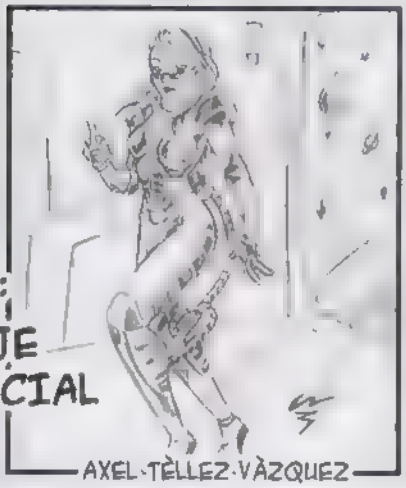


ENRIQUE OLIVARES DE LOS RÌOS

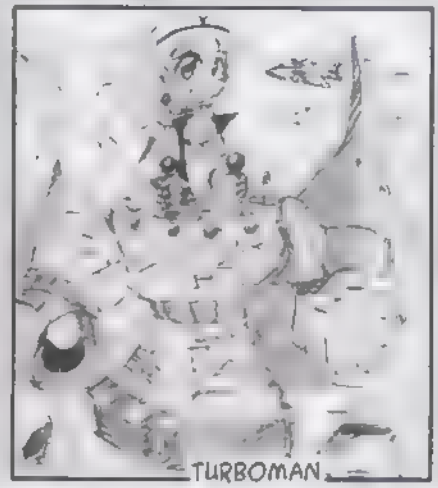
ANGEL IVAN MATEHUALA.TALAVERA

MIGUEL ANGEL MORALES

TEMA:
TRAJE ESPACIAL



AXEL·TÈLLEZ·VÀZQUEZ

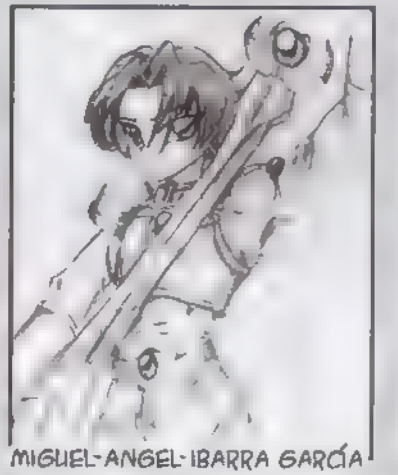


TURBOMAN

ROLANDO MEDINA MONTALVO

TEMA:
ESPADACHÍN

CARLOS RIVERA SANTOS



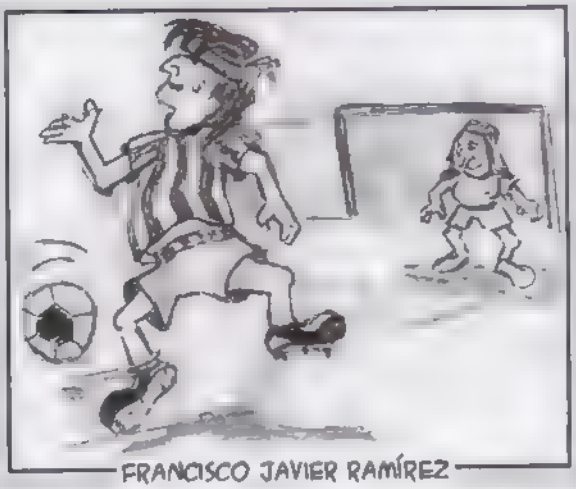
MIGUEL·ANGEL·IBARRA GARCÍA

OSIRIS ALÍ TERRAZAS RODRÍGUEZ

CONCURSO DE DIBUJO

TEMA:
FUTBOLISTA

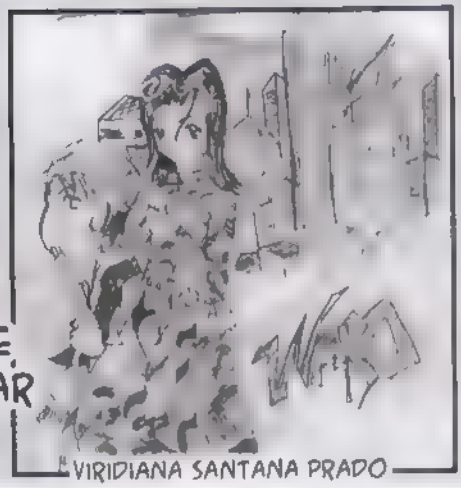
MARCO ANTONIO CORREA



FRANCISCO JAVIER RAMÍREZ

MIGUEL ANGEL
ZAVALA VENTERA

TEMA:
TRAJE
MILITAR

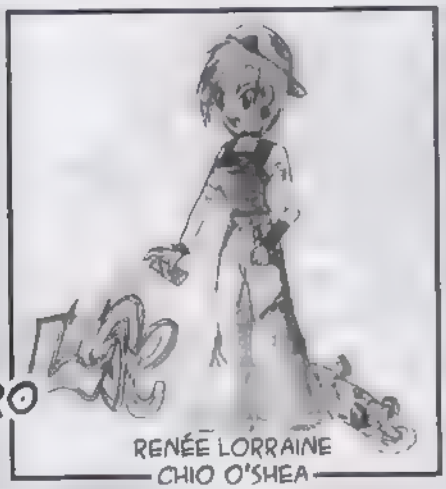


VIRIDIANA SANTANA PRADO

LILIANA PÉREZ TORRES

EDUARDO DANIEL
TORRES GÓMEZ

TEMA:
PANDILLERO



RENÉE LORRAINE
CHIO O'SHEA

EDGAR DE LA CRUZ
GUADARRAMA

ALMA ANGÉLICA
VIRRAREAL PÉREZ

C3 CONCURSO DE DIBUJO

TEMA:
SIRENAS Y TRITONES

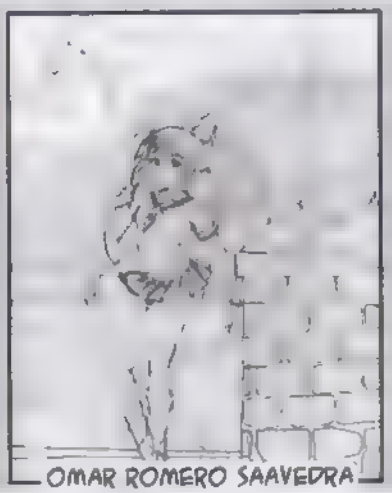
RODRIGO SALDAÑA CAMACHO

JORGE NÚÑEZ SILVA

CÉSAR ANTONIO SERRANO FLORES

TEMA:
LIBRE

GERARDO ALEJANDRO ESPINOZA

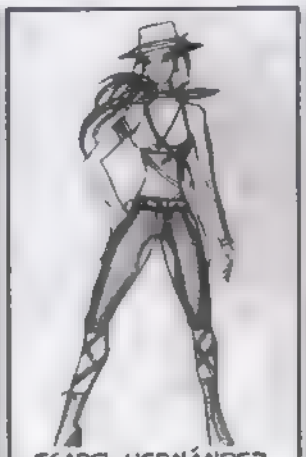


OMAR ROMERO SAAVEDRA

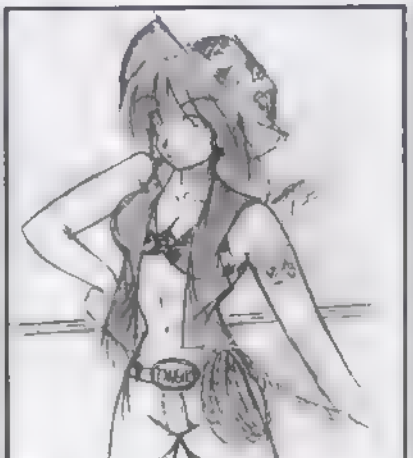
HARU

TEMA:
VAQUERITA

GUILLERMO GARCÍA HERNÁNDEZ



ISABEL HERNÁNDEZ TELÈSFORO

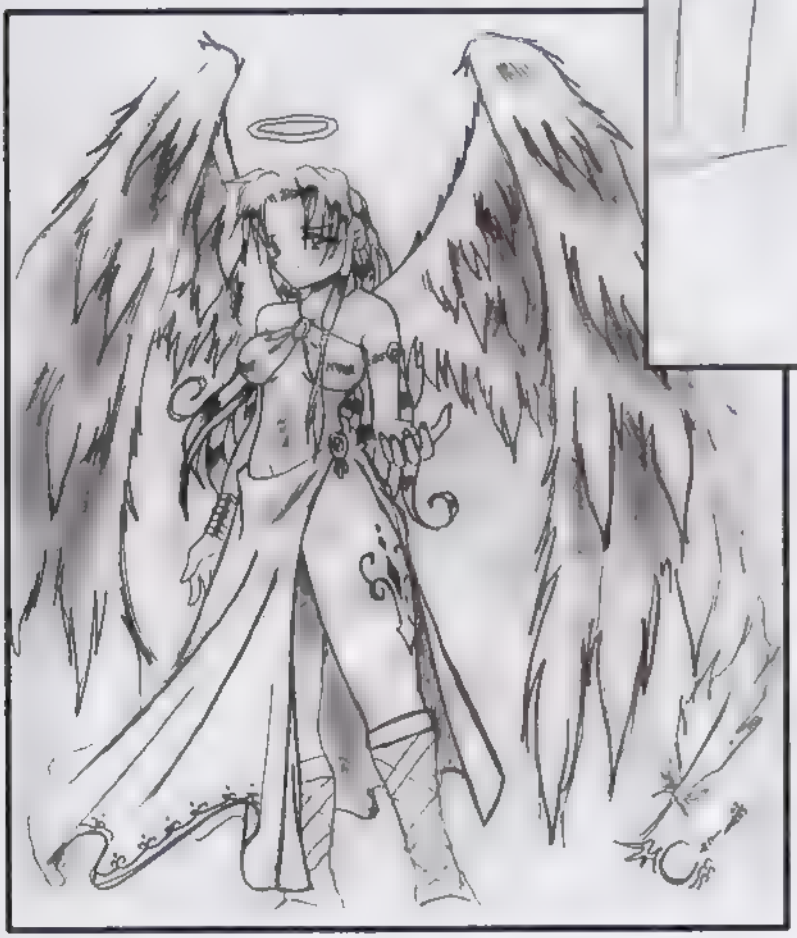


ANA AMAR GONZÁLES ARIAS

C3 CONCURSO DE DIBUJO

Y aquí están los ganadores y la lista de premios, los cuales podrán recogerlos comunicandose previamente al 55 41 00 06.

2º Lugar: Axel Téllez Vázquez
Premios: Colección de DibujArte
Colección de Conexión Manga
Manga Gun Driver #1
Manga Super Stryke TA29 #1
Manga Metal Slader Glory #1



3er. Lugar:
Carlos González Calvillo
Premios: Colección de DibujArte
Colección de Conexión Manga
Manga Gun Driver #1
Manga Metal Slader Glory #1

4º Lugar.
Guillermo García Hernández
Premios: Colección de DibujArte
Colección de Conexión Manga
Manga Gun Driver #1
Manga Super Stryke TA29 #1

C3 CONCURSO DE DIBUJO

1er Lugar: Rodrígo Saldaña Camacho

Premios: Colección de DibujArte
Colección de Conexión Manga
Manga Gun Driver #1
Manga Super Stryke TA29 #1
Manga Shoxk Temporal #1
Manga Elementalors #1

¡MUCHAS GRACIAS A TODOS LOS PARTICIPANTES!

LAS TRES R'S del Escritor

Por Laura Michel

RITMO 3a parte

Bienvenidos nuevamente. ¿Cómo nos fue con el ejercicio #8? En el número anterior, recordaremos que estábamos intentando vivir sin adjetivos y sin adverbios, y que nuestro ejercicio consistía primero en borrarlos de un párrafo y después en no utilizarlos conscientemente. La revisión que podemos probar en este caso es ver qué tan doloroso y qué tan terrible fue para nosotros quedarnos sin adjetivos y sin adverbios: para que el dolor sea más real y tangible, pueden pedirle a un amigo o amiga que les dé un cocotazo por cada adjetivo y adverbio que hayan sacado en la primera parte. Está bien, es broma. Lo que no es broma, en absoluto, es que no podamos vivir sin adjetivos y sin adverbios. Utilizados con gracia, y no en exceso, recordemos, funcionan. Si nos hemos vuelto adictos a ellos es que algo anda mal.

A continuación, vamos a tratar, en esta parte y la siguiente, con la última dificultad en la cuestión del ritmo: las secuencias y las acciones.

Planear acontecimientos

Me tomaré la libertad de meterme un poco con asuntos personales: ¿Cómo escribe cada uno de ustedes? ¿Se inventan la historia a medida que la van escribiendo, o primero se la piensan bien? Bueno, a menos que de pronto nos dé un ataque de inspiración divina (que a todos nos pasa, comprobado) y nos pongamos a escribir casi como si nos estuvieran dictando, es mucho más conveniente pensar la historia de antemano, y planearla. Una historia improvisada se nota inmediatamente, ya que el ritmo se tambalea, y puede desmoronarse a ratos. Para evitar todos estos problemas, nada mejor que elaborar un diagrama de flujo.

¿Recuerdan el cuadernito que les pedí en la lista de materiales, en la primera parte de esta columna? Un cuaderno barato, de saldos de preferencia. Sáquenlo, por favor. Ése, repito, va a ser su cuaderno de batalla. No se preocupen por cómo tratarlo, ni si se va a mojar o a acercar demasiado al fuego. Pero, eso sí: Úsenlo únicamente para hacer diagramas de flujo, apuntes urgentes de una historia, garabatos que tengan que ver con ella e ideas interesantes que les surjan. Únicamente.

Un diagrama de flujo es como el esqueleto de la historia, la secuencia que vamos a seguir. Es como la guía del proceso de redactar. Resulta particularmente útil en el caso de historias largas, pero podemos usarlo también con las cortas si nos sentimos inseguros.

¿Y cómo se hacen esos diagramas, nos preguntaremos? Bueno, como los instructivos, todo en una serie de pasos. Formatos hay varios y en un momento más los mencionaremos, y cada quién puede elegir el que le sea más útil.

El punto básico es: escribir un diagrama de flujo no es hacer la versión final de la historia, así que no hay que matarse redactando ni mucho menos. Imagínenlo como si estuvieran tomando apuntes de una conferencia, todo mocho y resumidísimo, pero eso sí, tratando de mantener la idea principal y poniéndole detalles coloridos. Detallar es un asunto importante, sobre todo a la hora de las descripciones (que ya tratamos anteriormente).

Como ya mencionamos, hay varias formas de hacer un diagrama de flujo. A continuación, voy a enumerar algunas de las más usadas y a ejemplificarlas con apuntes de un cuento mío.
De los tres diagramas que mencionaremos, el primero y el segundo son los que más uso en lo personal. El de globos se enseña en algunas escuelas de letras, aunque la versión que aquí aparece es mía. Existe una cuarta forma, pero, dado que es más especializada, la trataremos en el próximo número.

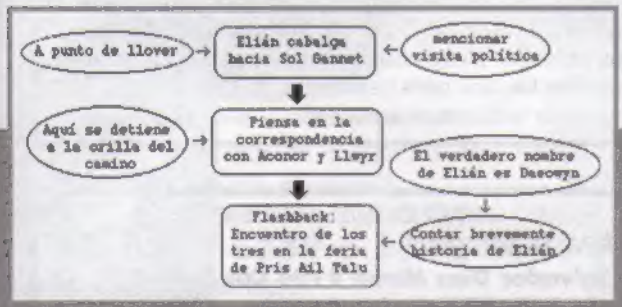
Resumen: consiste en escribir rápidamente, qué es lo que va a suceder en la historia. El rollo y el pulimento vendrán más tarde.
Después de una larga separación, Elián cabalga a Sol Gannet para ver a su vie-

jo amor, Aconor, y a su amigo Llwyr. Ha aprovechado la visita por cuestiones políticas a Cyrddery para tomarse un descansito. Durante una pausa en el viaje, hace un recuento de sus experiencias pasadas: una correspondencia bruscamente cortada, primero.
Remembranzas: cómo, en una feria de su pueblo, Pris Ail Talu, conoció a Aconor y a Llwyr.

Secuencias de acontecimientos: Simplemente enlisten los acontecimientos y los detalles como irán apareciendo, usando guiones.

- Elián va camino a Sol Gannet.
- Se trata de un intermedio en una visita política a Cyrddery.
- En el camino se acuerda de Aconor y Llwyr y de su amistad con ellos.
- Recuerdo vívido: en una feria, el encuentro de los tres muchachos.

Por series de globos: esta técnica resultará divertida para los locos por la computación, además; permite múltiples secuencias y es muy útil cuando la historia no es del todo lineal, ya que aclara más las situaciones y detalles de menor importancia. Por ejemplo, podemos poner la historia en tiempo real en una sola línea de globos, y si en esa línea hay acontecimientos pasados importantes, los representamos en globos laterales. Todo perfectamente señalado por flechas (los pequeños detalles que se nos hayan olvidado los podemos poner de último minuto en globos más chicos).



Estos son algunos fragmentos del texto resultante.

El aire presagiaba tormenta; el ciclo nocturno estaba lleno de nubarrones, y hacia el horizonte comenzaban a divisarse los primeros relámpagos [...] Por el extremo del camino que salía de las montañas, apareció un jinete[...] Se trataba de una mujer de mediana edad.
Elián [...] había llegado hacía dos semanas, en estricto secreto, al puerto de Cyrddery; una breve pero efectiva visita política [...] Elián reanudó la marcha, mientras se perdía en sus pensamientos [...] ¿Cuánto tiempo había pasado? ¿Diez años, tal vez, o más? [...] Al despedirse, Aconor había prometido mantenerse en contacto tanto como le fuera posible, y bien, en los primeros tres años de separación Elián había recibido otras tantas cartas suyas [...] después, aunque Elián no había dejado de enviar mensajes, no hubo más respuesta que un mensaje de Llwyr [...] A partir de entonces toda comunicación había cesado. [...] Una adolescente... era apenas un adolescente cuando había conocido a Aconor y ese otro joven que era su amigo de confianza, Llwyr.
Había sido en una feria de pueblo, en Pris Ail Talu, su lugar de origen[...] etc. etc.

Nota: El texto original ocupa poco más de tres páginas. Si quieren leer la historia completa, pueden visitar la siguiente dirección en internet: http://members.tripod.com/~tyander/santuario.html

Como pueden ver, un diagrama de flujo puede facilitar el trabajo de escribir una historia, y en el caso de un comic largo, nos ayudará a conservar el ritmo equilibrado del que hablábamos en números pasados. Pero no lo tomemos por sentado. Pongámoslo a prueba.

Ejercicio # 9:

Diagramas, diagramas, diagramas.

1) En el número 15 de DibujArte, pudimos leer el final de Academia Stellar. Vamos a pedirlo prestado un poco nada más. Reléanlo, y a continuación elaboren un diagrama de flujo, utilizando cualquiera de las tres técnicas que vimos hoy, sobre la historia. Recuerden que un diagrama NO ES LA HISTORIA COMPLETA, así que no lo hagan demasiado detallado ni copien los diálogos. Intenten tardarse menos de cinco minutos.
2) Graben un programa de televisión de media hora (puede ser una serie que les guste). Ahora, hagan otro diagrama de flujo, pero usen una técnica diferente de la anterior. NADA DE DIÁLOGOS NI DESCRIPCIONES LARGAS. Esta vez, intenten tardarse menos de diez minutos en elaborarlo.
3) Vamos a hacer algo original. Con la técnica que nos falte por probar, elaboremos el esqueleto de una historia corta. En el principio, un gato se lame la cara sentado en la cama de su dueño. En el final, el dueño del gato encuentra su computadora encendida sin que esto tenga explicación. Imagínense una serie de acontecimientos que conecte el principio y el final y pónganla en el diagrama. Si quieren, pueden intentar más adelante a escribir la historia completa.

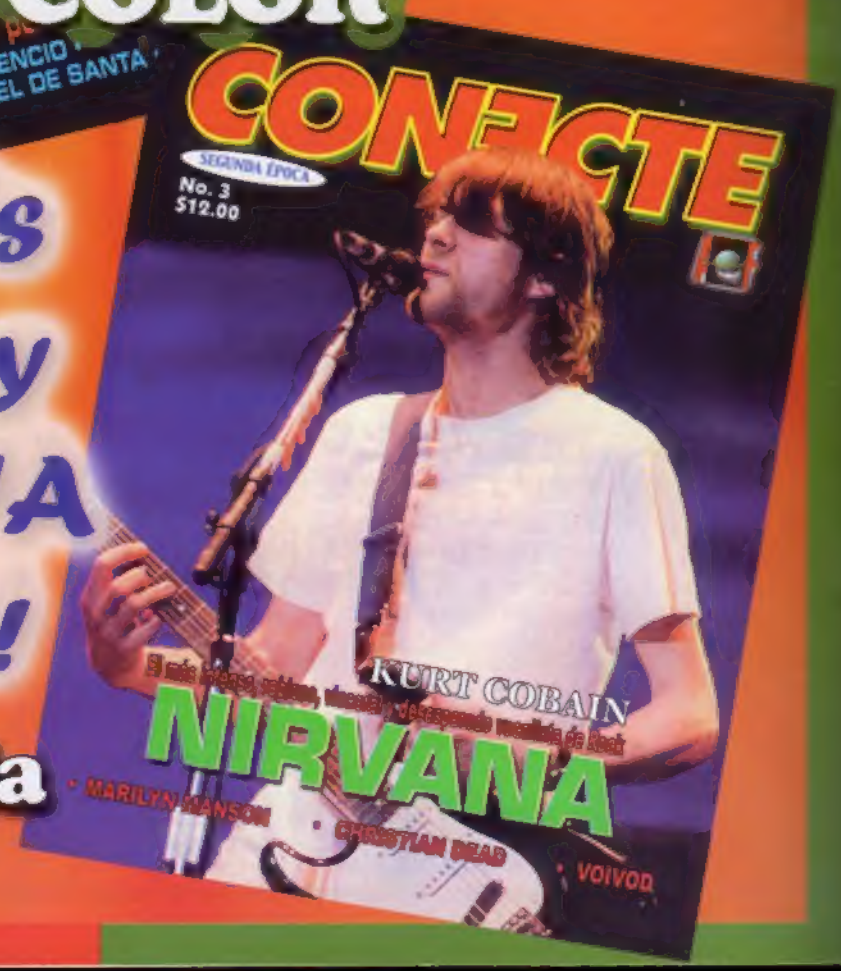
¡por fin regresó!

CONECTE

¡La revista que TODOS esperaban!

Sólo $12.00

Y viene a todo COLOR



¡Ahora más ROCKERA y LOCOCHONA que nunca!

¡Búscala cada quincena!